OTTOBRE 1986 L. 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

NEWS!

g. & g.
dragon's lair

computer
art &
graphic

HARDWARE
vip digital
vip terminal

AMIGA
digiview & sound

ANNO I N. 4 OTTOBRE 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

HARDWARE & SOFTWARE SRL.

presenta:

OFFERTE DEL MESE: COMPUTER AMICO

5% di SCONTO per gli ABBONATI

COMPUTERS

Amiga HR 2900000
Commodore 128 D 1249000
Commodore 128 I 549000
Commodore 64 399000
Commodore 64 II 449000
IBM compatibili da .1990000

DRIVE

Commodore 1541 399000
Commodore 1541 C 449000
Commodore 1571 649000
Drive CBM compatib...349000
MS-DOS 10 mg 1499000
MS-DOS 20 mg 2249000

MONITORS

Commodore 1901 699000
Commodore 1802 599000
Fosfori verdi 64 150000
Fosfori verdi 128 ...190000
Fosfori verdi IBM ...240000

STAMPANTI

Commodore MPS 802 ...499000
MPS 802/mod.803 549000
Commodore MPS 1101 ..549000
Okimate 20 Color 649000
Citizen 120 D 599000
Citizen MSP 15 849000
Star NL-10 699000
+ interfaccia CBM ...120000
Plotter Roland da ..1200000

DISCHETTI

SS-DD 5.25 2800
DS-DD 5.25 3900
DS-DD 3.50 8000

ACCESSORI

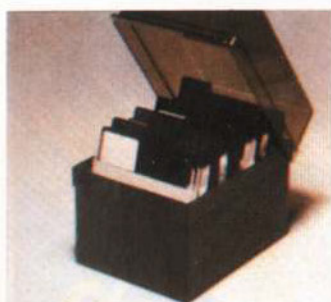
Koala Pad 149000
Videodigitizer col...199000
Videodigitizer b/n....99000
Videodigitizer Amiga 749000
Sintyvocal 99000
Joystick per CBM da ...9000
Box per dischi 5.25" 10-20
50-80-100 pezzi da 2500
Foradischi Metal 16000
Foradischi Plex 9000
Ribbon inchiostratori 801-
802-803-1101-Oki da ...6000
Trattore per Oki 20 ..49000
Penne ottiche da 49000
Modem per telecomunicazioni
300 baud per C-64 ...199000
300 baud per IBM-APPLE-CBM-
e altri con telefono 10 Mem
.....................280000
Occhiali antiradiaz...75000
Basi per stampanti ...25000
Copritastiera per 64 .15000
Kit di pulizia per 64 25000
e altri ancora ....

SISTEMI HARDWARE

Fast load tool-kit ...29000
Espansione ES-9 16K ..75000
Speeddos plus 85000
Speeddos plus 128 99000
Isepic cartridge .,...65000
The Final Cartridge ..99000
The Capture 65000
Hacker 65000
Freeze Frame 85000
Full Speed 99000
High Speed 2016 59000
Hardcopy HR 85000
Prologic Dos 249000
Quickbyte II 249000
Promenade 180000
Promenade + Merlin ..270000
Eprom graf. MPS 802 ..59000
Interfaccia seriali e paral
lele da 60000
Programmatori di Eprom
da 80000
Espansioni RAM 16-32-64 K.
da 80000
Schede grafiche per MS-DOS
schede espansione e multi-
funzione da 199000
Schede 80 colonne per C-64
da 90000

software

Oltre 40.000 programmi sele zionati in una documentata biblioteca di sistemi.
C-64/128/AMIGA/CPM/MS-DOS.

Abbonamenti !!!
in diverse misure per ogni tipo di esigenza.

PER ORDINI UTILIZZARE LA CEDOLA O TELEFONARE DIRETTAMENTE AI NUMERI:

02/6705774-6706384-6706006-6706440

(tutti i prezzi sono comprensivi di IVA)

120D PICCOLA, ECONOMICA, CITIZEN

CITIZEN
COMPUTER PRINTERS

Anche la 120D
come tutte le stampanti
CITIZEN è garantita
DUE ANNI

CITIZEN 120 D

Nuova 'piccola' della Citizen, questa stampante offre una velocità di 120 cps NLQ 25 cps, output su 80 colonne, nonchè un'alimentazione a trattore e a frizione.
Può essere collegata con un'Interfaccia Parallela Standard RS 232C (opzionale) e viene garantita per due anni.

Il costo, davvero conveniente, fa di questo nuovo prodotto Citizen un ottimo strumento di lavoro, dedicato alla grande schiera di amatori e piccoli utenti.
Per informazioni e vendite :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL ,Via E. Bellani n. 3 - 20124 Milano

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Gualtieri Alessandro
Schiavon Cesare
Pagani Mauro
Biraghi Alessandro
Ruggi Remo
Riccardi Savitri

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi Anna Maria

FOTOCOMPOSIZIONE E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato
Frisia Antonio

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi
Frisia Antonio

CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA' E ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano

STAMPA E FOTOLITO
Centro stampa S.R.L.
Via G. Leopardi 15 - 10040 Leini TO

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa S.R.L.
Cso Vittorio Emanuele II n.111 (Torino)

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
N. 295 del Tribunale di Milano
in data 31 maggio 1986.
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista :£ 6.000
Numeri arretrati :£ 9.000
Abbonamento annuo 12 numeri:£ 65.000
I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Mediante emissione di assegno bancario o circolare, vaglia postale o telegrafico.
© TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI, E' VIETATA LA RIPRODUZIONE O LA TRADUZIONE DI TESTI, DOCUMENTI, ARTICOLI E FOTOGRAFIE ANCHE SE PARZIALE. E' COMPETENTE IL FORO DI MILANO.

COMMODORE® TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

SOMMARIO:

DIRECTOR'S PAGE ....PAG. 6
COMMODORE CLUB ....PAG. 9
VOICES FROM WORLD ....PAG. 10
PEOPLE VOICE ....PAG. 14
VIP DIGITAL ....PAG. 15
COMPUTER ART & GRAPHIC ....PAG. 19
VIP TERMINAL ....PAG. 26
SOFTWARE DICTIONARY ....PAG. 29
AMIGA MS DOS ....PAG. 89
ECONOMIC NEWS ....PAG. 91
AMIGA DIGI VIEW ....PAG. 93

PUBBLICITA' :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
TELAV INTERNATIONAL
COMMODORE COMPUTER
ATARI COMPUTER

DRUID

DIRECTOR'S PAGE

COMMODORE TIME è giunta al suo 4° numero e con il passare del tempo sta sempre più migliorando la sua veste grafica, punto debole dei primissimi numeri e di cui avevo già scritto in precedenza. Bisogna ammettere che in ciò ha giovato l'adozione di un nuovo impaginatore, che, grazie anche alla collaborazione dell'addetta ai testi,è riuscito a creare, sia nella rivista,che nell'ambiente che lo circonda, un tono di colore,una professionalità che ben pochi possiedono.
Un grazie ancora da parte mia e della redazione per il lavoro che svolge e che svolgerà in futuro.
Leggendo i dati di vendita, sono orgoglioso di avere appreso come, nonostante la sua giovane età, Commodore Time stia rapidamente facendosi strada. Al proposito devo ringraziare in maniera particolare quanti hanno riposto la loro fiducia nella nostra rivista abbonandosi fin dall'uscita del 1° numero.
Tantissime sono le lettere da Voi inviateci con tanti, veramente tanti complimenti che giustificano la mia visione rosea sul futuro della rivista.
Unica eccezione, devo dire con un sorriso di tranquil-

DIRECTOR'S PAGE

lità, una lettera di lamentele.

Un nostro lettore ci ha fatto, giustamente, degli appunti a cui io vorrei rispondere.

"Vi scrivo questa lettera lamentandovi per le informazioni incomplete della vostra rivista (n.2° Luglio 86). Il Software lo elencate in maniera fredda......"

Vede, caro lettore, il nostro redattore ha voluto, con il suo elenco,far conoscere a livello informativo i titoli che fanno parte del software esistente per il C 64 in quel determinato settore; una semplice panoramica suscettibile di un ulteriore sviluppo in futuro.

"...Nell' articolo sul Meteosat (...) non si sa (...) quanto costa, dove reperirlo..."

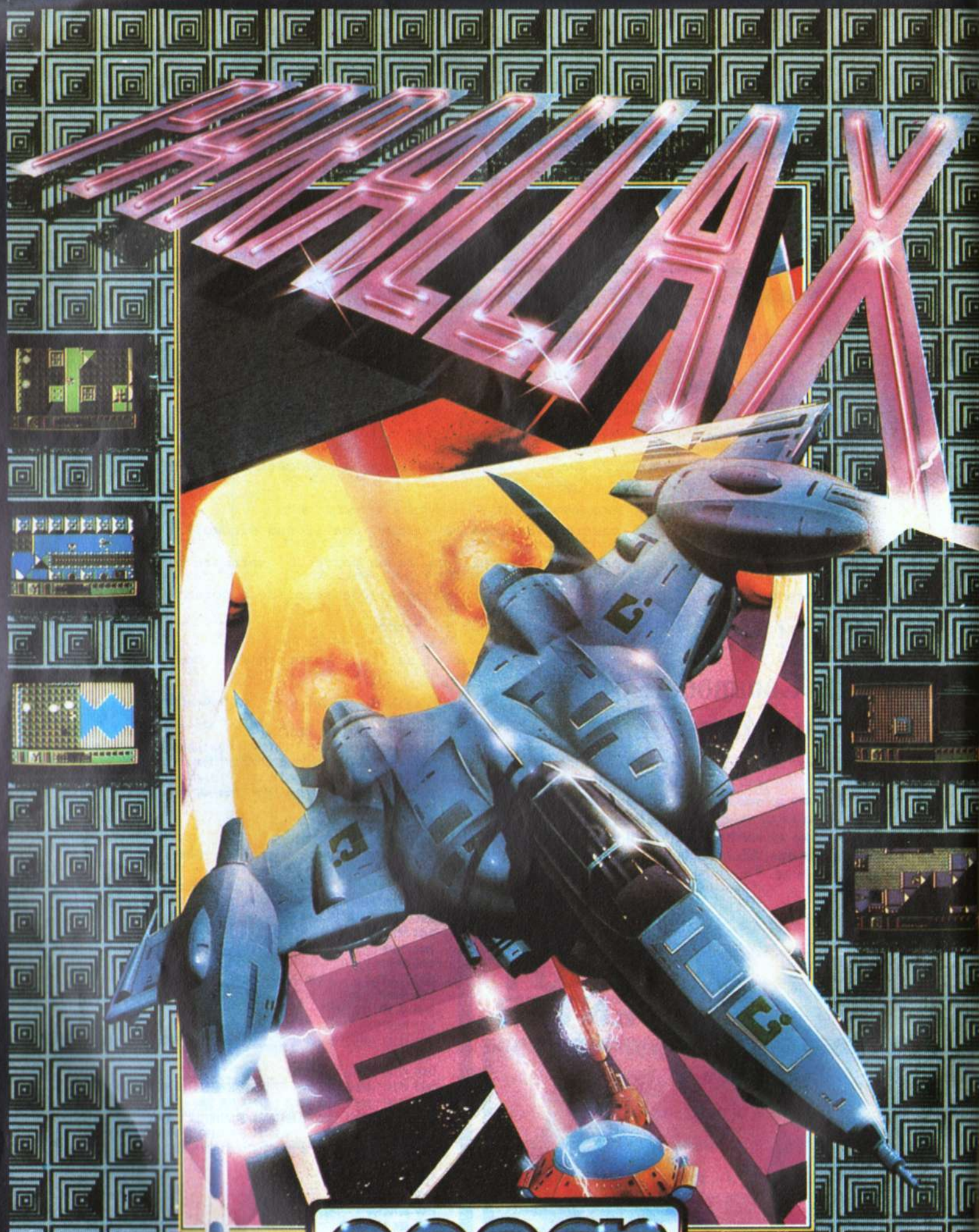
Per quanto riguarda il Meteosat, si è trattato di una novità dell' ultima ora, le informazioni giunte in redazione non sono state molte, ma la voglia di farvi conoscere al più presto la possibilità di collegare un semplice C 64 al Meteosat era tanta.

Questo Kit verrà commercializzato proprio in questi giorni, e ci è sembrata un' utopia indicarvi sul numero di luglio il costo di ciò che sarà venduto in ottobre senza rischiare di commettere degli errori. Suppongo sia molto meglio pubblicare, magari in leggero ritardo, i costi reali di un apparecchio, piuttosto che rischiare di disorientare i possibili acquirenti con cifre approssimative.

Concludendo devo ammettere che le puntualizzazioni da Lei apportate daranno il loro frutto, devo però dare atto a ogni redattore del fatto che lo spazio a loro disposizione è limitato; per ovviare a questo inconveniente ci si trova a dover trattare di un po' di tutto per non dimostrarsi carenti in questo o in quel settore.

Rinnovandovi l' invito di continuare a scriverci.......

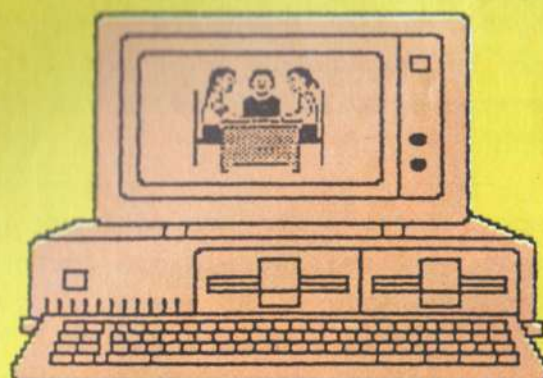
IL DIRETTORE

PARALLAX
ocean

COMMODORE CLUB

Gent.ma Redazione di COMMODORE TIME,siamo un gruppò di ragazzi di Luino (Va) e stiamo cercando di contattare il maggior numero di Commodoristi (C64 e C128) per fondare un club della zona di Varese. Abbiamo letto nel numero di Settembre che è disponibile uno spazio per i Club di tutta Italia e noi desideremmo che voi pubblicaste il nostro indirizzo e,se è possibile,una piccola inserzione nella quale si specifichi che i prezzi dei giochi sono irrisori (dalle 3.000 lire alle 10.000) e che la quota annuale di iscrizione di £ 15.000 dà diritto a ricevere la tessera,un programma in omaggio e, ogni mese il giornalino del Club con tutte le novità Software e uno spazio per le occasioni hardware.
Non resta altro che ringraziarvi anticipatamente e congratularci vivamente per la rivista 'very original'.
Disk-SOft - CLUB C/o Fabio Di Capua - Piazza Marconi n. 51 21016 Luino Va Tel.0332/534.936 (ore pasti)

Spettabile Redazione di COMMODORE TIME .
Siamo un gruppo di giovani amici che da qualche tempo ha messo su una piccola 'Software House'.
Innanzitutto vogliamo complimentarci con voi per la completezza della rivista. Volevamo quindi chiedervi dei consigli per la migliore riuscita di questo nostro giovane progetto,in quanto la nostra città manca (per quanto ne sappiamo) di S.H per Home Computers e in particolare per il C 64. Vorremmo inoltre sapere se è possibile una prossima collaborazione con la vostra ottima rivista.
Sicuri di una vostra immediata risposta ....
New Commodore Club Via Fr.lli Maristi n.61/63 Giugliano (NA) Tel. 081/8943838

Cari amici, siamo molto felici per il fatto che , ultimamente, più di un Club di Commodoristi ha deciso di "appoggiarsi" a noi per promuovere e rendere note le proprie iniziative e i propri progetti.
A questo proposito vorremmo consigliarvi di sfruttare questo fatto per scambiare pareri ed opinioni con i Club di tutt' Italia analoghi al vostro,proprio per iniziare un dialogo e, perchè no,una collaborazione con persone con comuni interessi, idee e progetti.
Pensiamo quindi che questo modo di operare sia più consono alle vostre esigenze e possa aiutarvi ad ampliare i vostri orizzonti 'informatici' e hobbistici grazie a uno scambio di materiali , pareri, progetti, ideazioni e mille altri suggerimenti che nascono da un'esperienza diretta di chi ha a che fare da vicino con questo genere di cose.
Rinnoviamo quindi l'invito a contattarci per tutti i Commodore Club Italiani, promettendoci di agevolare al massimo la divulgazione e l'informazione al riguardo delle modalità di iscrizione e dei servizi offerti.

AUGURI !!!

VOICES FROM WORLD

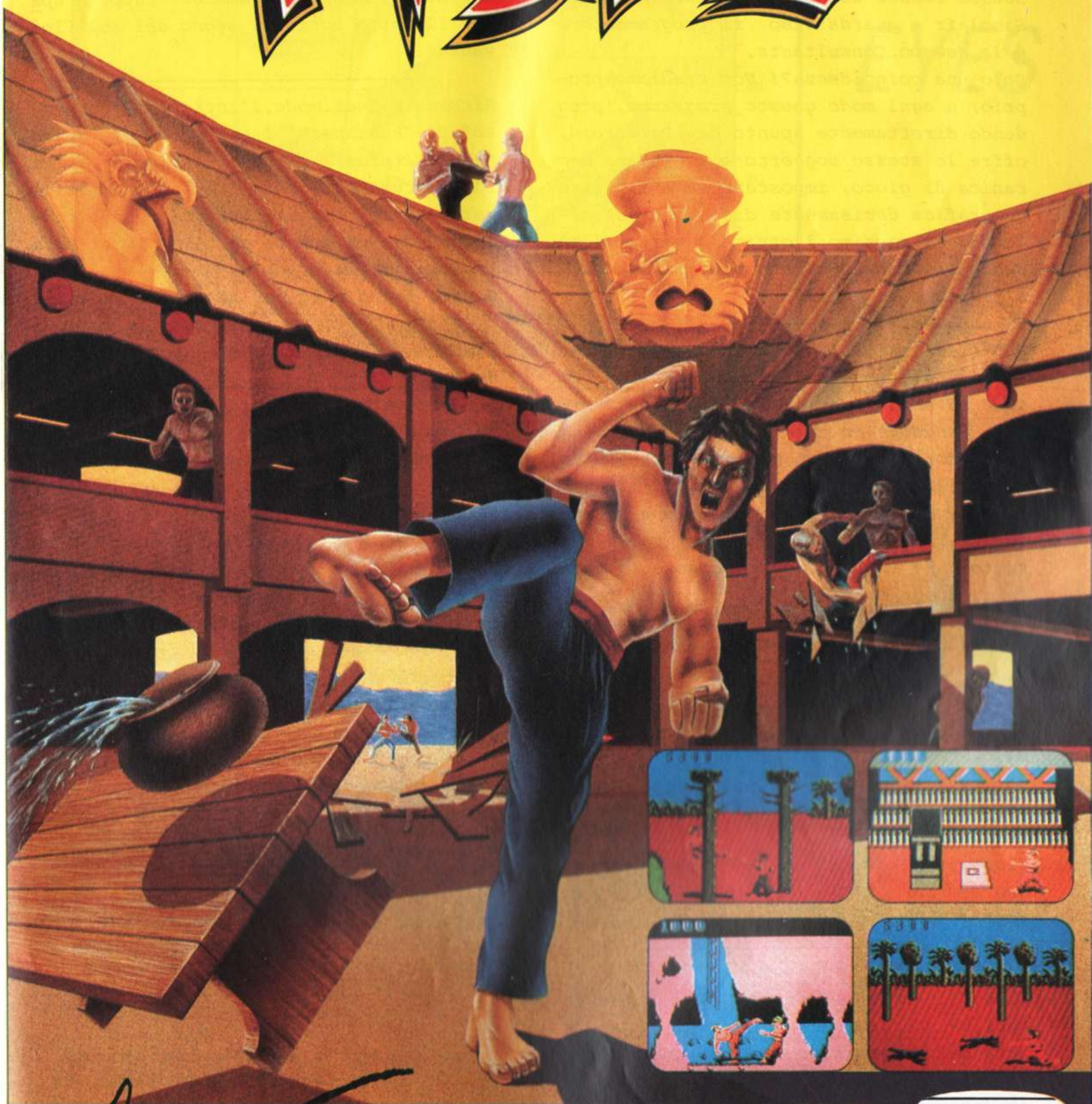
Dopo i clamorosi successi dei celeberrimi Paradroid e Uridium, la Hewson ha appena annunciato l'ormai imminente uscita sul mercato mondiale del suo nuovo (speriamo !) bestseller!
Si tratta di una affascinante Arcade-Adventure intitolata "Pyracurse", ambientata in un suggestivo quanto misterioso scenario prettamente archeologico; si dovrà infatti comandare un'intera equipe di ricercatori alle prese con un' antica leggenda e una misteriosa mappa del tesoro (tanto per cambiare!),potendo organizzare i movimenti e le varie fasi di gioco in un microcosmo di templi,deserti,piramidi,oasi misteriose e tombe tenebrose seminascoste fra le dune.
Tutta brivido,avventura e mistero,dunque questa nuova produzione della Hewson, di prossima pubblicazione anche in Italia .

Anche i possessori di computer Amstrad da oggi potranno cimentarsi nel tentativo di liberare il famoso ambasciatore Kryxix tenuto prigioniero a bordo della famigerata astronave del generale Zoff , traditore dell'impero.
Sì, stiamo parlando proprio di Shadowfire,celeberrimo successo della Beyond che recentemente, ha pensato bene di far felici anche gli utenti dei prodotti Amstrad, creando una versione del citato videogame, tutta dedicata a suddetta schiera di computeristi, un po' troppo spesso trascurati dalle varie Software House.

Reggetevi forte!! Sta per arrivare il videogioco (!!) dei Sigue Sigue Sputnik!!! Li conoscete vero ?! Si tratta di quella indiavolatissima e coloratissima "Rock band" dei nostri giorni,recentemente impostasi all'attenzione delle platee di tutto il mondo,grazie soprattutto al suo incredibile e scioccante Look á la Kiss & affini.
Speriamo che le Ram dei nostri computer non vadano in 'tilt' una volta a contatto con l'accozzaglia di colori,suoni,immagini e strampalate creazioni che senza altro caratterizzeranno questo imminente programma!

La Novagan,ha già realizzato un seguito al suo fortunato Mercenary,gioco di strategia e di azione, creando nuovi mondi e nuove situazioni su un'intera facciata di floppy disk,dedicata a tutti gli appassionati di questo originale programma Inoltre,anche i possessori di Plus/4 potranno accostarsi a questo nuovo genere di simulazioni, grazie alla versione del primo episodio di Mercenary,a loro dedicata.

Nel "mare" di sofisticatissimi e attualissimi calcolatori da tavolo,orologi digitali,ed elaboratori portatili,la Psion inglese è riuscita a imporsi sulla classica egemonia elettronica giapponese,presentando in questi giorni,un rivoluzionario pocket computer portatile.
Lo Psion Organizer II è infatti un piccolo elaboratore,delle dimensioni di una normale calcolatrice,in grado di funzionare come orologio,sveglia,agenda,cronometro,organizzatore di appunti e, grazie ai suoi 16 K Ram,destinati interamente agli utenti,è capace di lavorare come un vero computer,grazie alla minuscola tastiera multifunzione,implementata nel quadro di comandi.
Vi sono infatti ben 32 tasti multifunzione,organizzati,memorie e circuiti compresi,in un peso complessivo di circa 2 etti e mezzo.
Il design,tutto inglese,si rivela particolarmente funzionale e pratico grazie alla comoda custodia scorrevole che incrementa la manegevolezza dello strumento.Il costo si aggira sulle 100 sterline è prevista un'espansione opzionale della

FIST II

from **MELBOURNE HOUSE**

memoria fino a 32 K Ram.

Paradroid per Spectrum? Sì,si chiama Quazatron, l'ha scritto Steve Turner, indiscusso leader dei programmatori di casa Sinclair e guarda caso il programmatore è la Hewson Consultants.
Solo una coincidenza?! Non crediamo proprio; a ogni modo questo programma, prendendo direttamente spunto da Paradroid, offre lo stesso soggetto e la stessa meccanica di gioco, impostandola su un tipo di grafica decisamente differente,sfruttando al massimo l'ottima versatilità dello Spectrum. Quazatron è già disponibile anche in Italia.

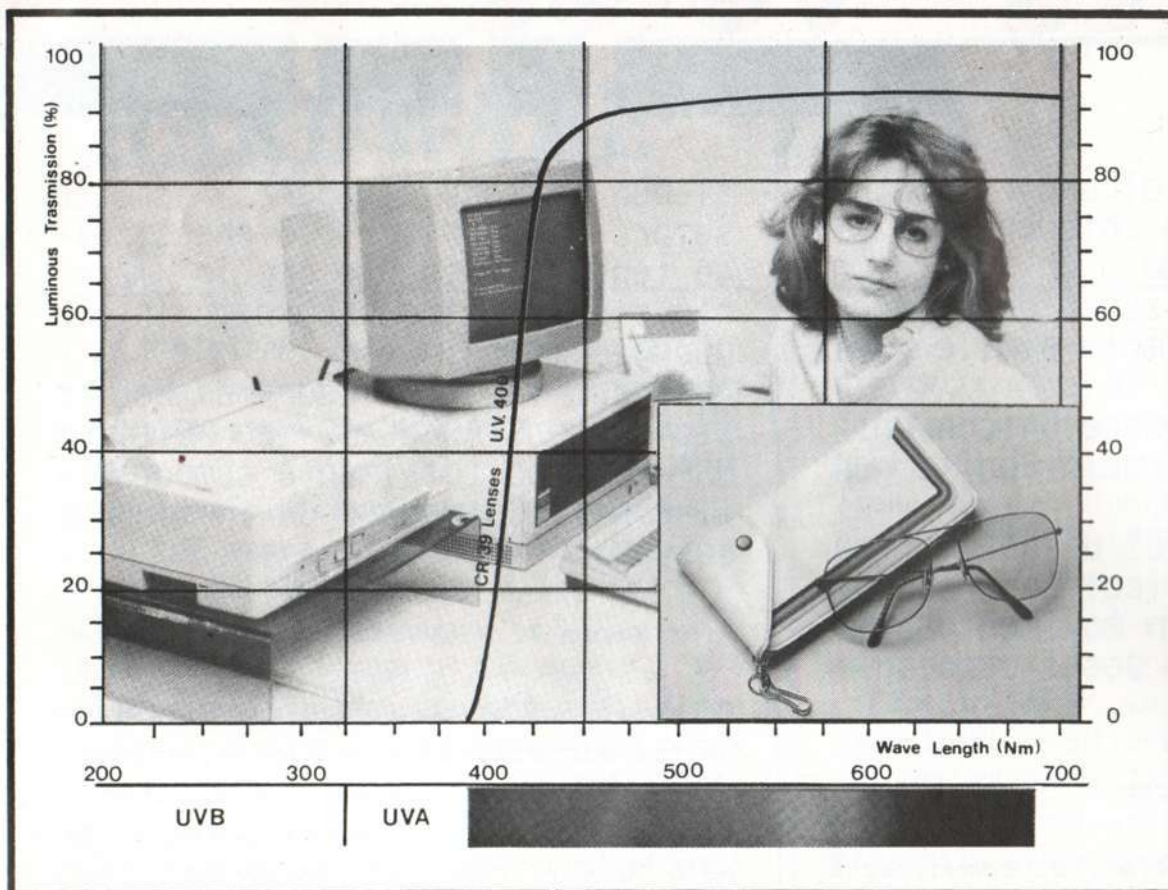
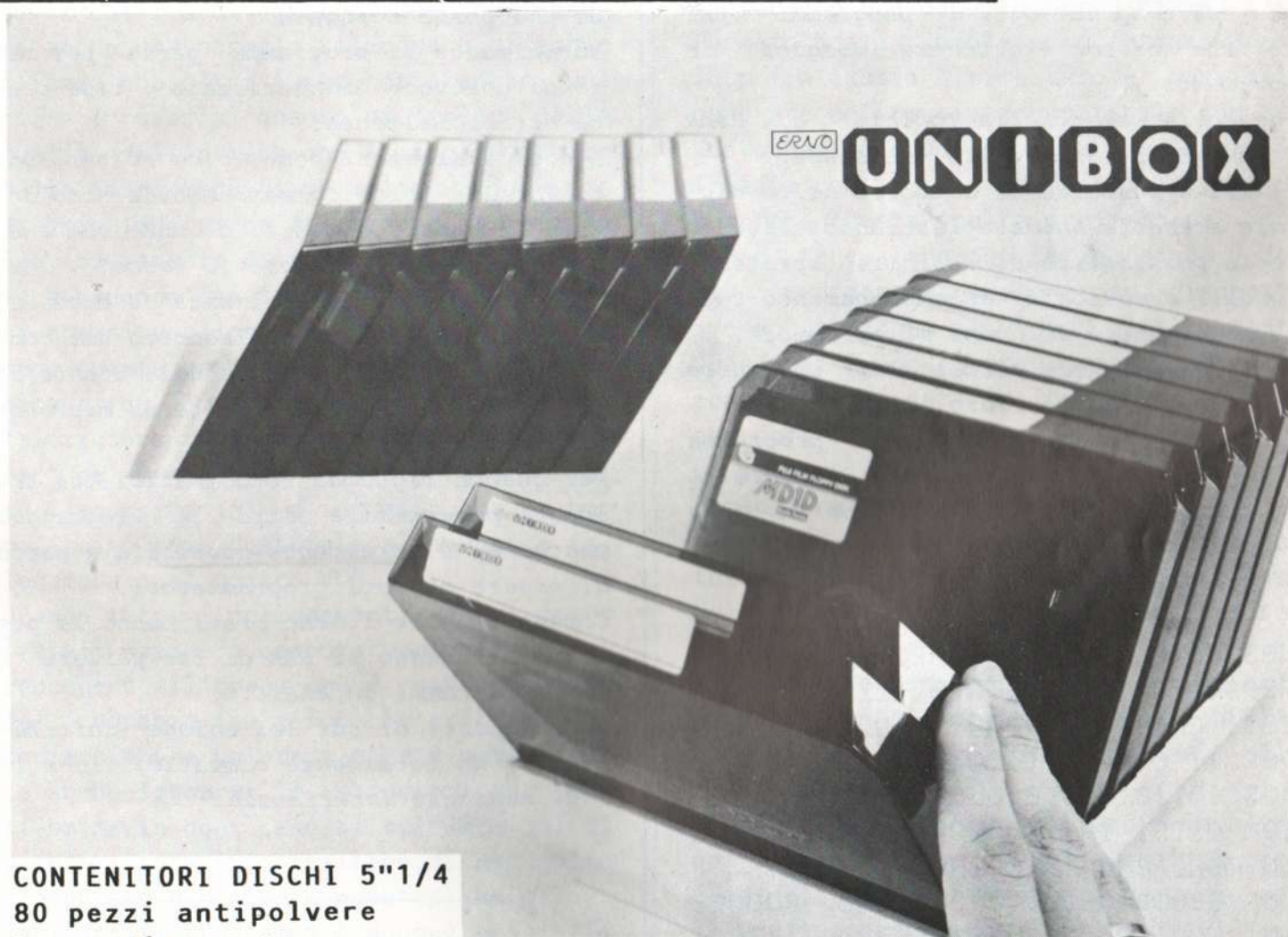
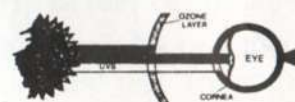
Nuovi sofisticati packages di lavoro per il vostro Commodore 128! Si tratta di C128 Advanced Programming,Learning Assembly Language on the C 128, 3D Drawing Board for the C128 e Watson's Notes for the C 128.
I primi due sono guide esaurienti e ben curate,indispensabili per chi vuole approfondire le proprie conoscenze in fatto di programmazione,sfruttando al massimo le possibilità del proprio computer 3D Drawing Board è uno stupendo programma che,utilizzando la penna ottica o la tavoletta grafica,vi permetterà di elaborare sofisticate e complesse realizzazioni grafiche a tre dimensioni ; l'ultima pubblicazione riguarda una serie di istruzioni basilari e non,organizzate in una guida computerizzata residente su floppy disk.
Non c'è che l'imbarazzo della scelta, vero ?!

Dopo il romanzo, la versione cinematografica e le varie edizioni televisive, da oggi esiste anche la versione computerizzata del celeberrimo Shogun, capolavoro letterario, imperniato sulle oscure e intricate vicende del medioevo giapponese.
La Virgin Games,dopo alcune infelici realizzazioni, sembra aver trovato la classica 'ispirazione',creando ben 130 schermi di gioco in questo mega programma.
Avventura,emozione,trame da "cappa e spada" il tutto sotto il segno del sol levante!

Ricordate Quasimodo,l'intrepido "gobbetto" di "Hunchback" 1 e 2" e di "Hunchback Olimpics" ? Sta per arrivare anche l'Adventure di questo simpatico e mitico personaggio computerizzato e della realizzazione di questa se n'è incaricata la Ocean inglese.
Questo fatto è di per se'stesso garanzia di qualità e di serietà,viste le recenti ottime creazioni di questa nota Software House.
Il cattivo di turno sarà un terribile "Signore dei topi" che cercherà di "distogliere" il nostro eroe dal proposito di liberare la bella principessa rinchiusa nella classica fortezza.
Testo e grafica eccezionali saranno il Background di questa stimolante vicenda.

Nuova Compilation di videogiochi per tutti i possessori del C16!
Da oggi tutti questi "trascurati" smanettoni potranno giocare con i Blagger, Space Pilot, Mr. Puniverse e, udite, udite, anche con Commando della Elite!
E' in arrivo inoltre, anche la versione di Mercenary della Novagen.

SAVE YOUR EYES

ERNO UNIBOX

CONTENITORI DISCHI 5"1/4
80 pezzi antipolvere
In vendita presso:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL

Tel.02/6706006-6705774-6706440 L.18.000 (cad.)

PEOPLE VOICE

ANSWERS TO THE READERS

Ho scritto,senza alcuna risposta, a diverse riviste chiedendo se esiste un programma o un modo di operare, per realizzare dei racconti con figure animate simile ai cartoni animati.
Posseggo un Commodore 64 con unità a dischi, una Koala Pad e un videoregistratore.
Credo debba esserci un sitema (un programma di grafica) in grado di creare immagini in movimento come un viso che muove occhi o bocca e così via .....

Sebastiano C. - Agrigento

Caro lettore, siamo lieti di comunicarti che esistono due ottimi programmi per C64 che servono a ottenere immagini in movimento :
The Movie Maker della Toolkit e Bank Street Story Book della Mindscape.
Il primo permette di comporre delle piccole scenette animate lasciando all'utente la possibilità di definire sprites , fondali e musica di accompagnamento;tutto ciò tramite dei menù molto comodi.
Il secondo invece permette di costruire un vero e proprio libro animato.
Il grande vantaggio di questo programma è la possibilità di potere utilizzare come scenario, schermate grafiche in alta risoluzione composte con altri programmi di grafica.

Desidero avere un'informazione in merito ai vari sintetizzatori vocali che sono oggi in commercio per il C 64 , tipo SAM ovvero è possibile unire questi programmi con altri in linguaggio macchina in modo che lavorino insieme.
Per esempio tutto ciò che appare sul monitor può essere vocalizzato e viceversa con un microfono si può parlare e vedere scritto sempre sul monitor ciò che si dice tenendo presente che in memoria c'è un altro programma in linguaggio macchina.
Desidero inoltre sapere se la stampante STAR NL-10 e Citizen MSP-20 sono totalmente compatibili con il Commodore 64 in mio possesso.

Pier Mario Z. - Quartu S. Elena - Ca

Innanzitutto bisogna fare una distinzione tra sintetizzatori e digitalizzatori.
I sintetizzatori tra cui S.A.M. (Tronix) Speech 64, Personal Speech System e Type'n Talk (Currah) si compongono solo di una parte Software.
Normalmente il programma 'parla' per mezzo di una voce 'sintetizzata', cioè creata artificialmente.
I digitalizzatori come Voice Master,Synty Vocal e Voice Command Module sono invece in genere composti da una combinazione Hardware/Software la "voce" del computer viene "sintetizzata" e cioè il prodotto finale viene elaborato dal computer partendo dalla voce dell'utente inserita nella memoria tramite un microfono interfacciato al computer.
Per quanto riguarda la compatibilità tra questi programmi e altri in linguaggio macchina, è certamente possibile a patto di essere esperti programmatori.
Comunque anche i meno bravi hanno la possibilità usando il SAM di far parlare i loro programmi in BASIC.
Le stampanti di cui lei chiede informazioni sono totalmente compatibili con il C 64 mediante interfaccia.

HARDWARE TEST

Il VIP DIGITAL, come si può forse già intuire dal nome,altro non è che un video digitalizzatore per CBM 64 (o 128 in 64-mode).
In pratica si tratta,come probabilmente molti già sapranno,di un interfaccia che permette al Commodore 64 di acquisire immagini dal mondo esterno.
La sorgente di immagini può essere sia un videoregistratore (purchè con fermo immagine) oppure una telecamera.Un consiglio pratico : l'ottenere digitalizzazioni di buon livello se la sorgente è una telecamera non è affatto condizionato dalla qualità di quest'ultima (può essere anche una normale telecamera di sorveglianza che,oltre tutto,costa anche una cifra irrisoria) quanto piuttosto dalla qualità dell'ottica che viene montata dalla telecamera (sono molto valide per esempio le ottiche utilizzate in fotografia, ovviamente di focale molto diversa a seconda del tipo di digitalizzazioni che si vogliono eseguire).
Dopo questa premessa un'informazione tecnica circa l'installazione del videodigitalizzatore : basta inserirlo nella user port del Commodore e collegarlo,attraverso l'apposito jack d'ingresso,con un normalissimo cavo coassiale,alla vostra telecamera o al vostro VCR.
Quando tutti i collegamenti sono a posto (fateli sempre a computer spento) si può procedere all'opera che è resa possibile dal programma (su disco)che collega l'interfaccia (se volete,a questo punto potete anche leggervi le istruzioni,in italiano,ma,in ogni caso il software del digitalizzatore è in italiano,di uso molto elementare e contiene numerosi help).
Caricato il programma è dunque possibile fare le vostre videodigitalizzazioni.

Solo in alcuni casi, o quando si usa il digitalizzatore per la prima volta,possono essere necessarie altre operazioni preliminari che consistono nella regolazione sia del sincronismo (SYNC) che della BRILLANTEZZA-LUMINOSITA' : queste due regolazioni sono eseguite agendo su due levette poste sul videodigitalizzatore e mantenendo il controllo tramite software
Ecco,in breve, la digitalizzazione. E' necessario scegliere inizialmente in che formato si vuole la figura che verrà "catturata" dal vostro CBM64 : è infatti possibile avere immagini digitalizzate in formato standard (schermo HiRes) , in formato Koala, Doodle o in formato Print Shop (in questo ultimo caso è possibile generare un'immagine compatibile con il Video Magico oppure adatta a essere utilizzata come figura grafica).
Per fare questa scelta preliminare non c'è da fare altro che caricare uno dei diversi programmi presenti sul dischetto e che è abbinato al videodigitalizzatore Quando si è con il programma pronto a controllare i dati in ingresso dalla user port l'ultima cosa da fare è scegliere la modalità con cui si vuole eseguire la lettura dell'immagine (scansione): le modalità di lettura variano a seconda naturalmente del tipo di digitalizzazione. Nel caso della digitalizzazione in formato standard (la figura generata sarà in formato HiRes standard) sono possibili ben tre tipi di lettura diversi : NORMALE LETTURA, IV LIVELLO DI LETTURA, VIII LIVELLO DI LETTURA.
L'optare tra la prima lettera o le altre due dipende anzitutto dalla qualità grafica dell'immagine prodotta ma anche dall'aspetto grafico che l'utente vuole ottenere : in ogni caso può sempre rivelar

HI-RES standard

DOODLE

KOALA

si utile provare tutte tre le letture in caso di dubbio ma anche per avere più immagini disponibili per successive elaborazioni.
Infatti con diversi tipi di immagini grafiche ottenute da uno stesso soggetto sono evidentemente possibili delle particolari composizioni grafiche che, se l'utente è abbastanza abile, possono avere dei notevoli pregi artistici.
Si tenga però presente una cosa fondamentale : a seconda del tipo di lettura scelto i tempi di lettura si modificano e mentre per le letture normali lo scan dell'immagine richiede circa 6 secondi , nel caso dei successivi livelli di lettura si può arrivare anche a tempi dell'ordine dei 50 secondi.
Quanto appena detto vale anche per la digitalizzazione fatta negli altri formati e vi sono solo alcune differenze.
Nel caso di lavorare generando immagini in formato Koala sono possibili due letture : NORMALE LETTURA oppure MASSIMO CONTRASTO DI LETTURA.
In ambiente Doodle si hanno : LETTURA A BASSO CONTRASTO e LETTURA AD ALTO CONTRASTO.
In formato Print Shop sono possibili anche tre tipi di lettura come nel primo caso visto.
Ottenute le vostre immagini è possibile salvarle su disco per utilizzazioni future.
Ovviamente sono disponibili poi tutti i comandi del DOS (gestione del drive) e dei brevi help che possono sempre rivelarsi preziosi.
Vi sono poi alcune ulteriori particolarità che meritano di essere ricordate.
Primo fatto che interesserà chi ha intenzione di utilizzare molto il videodigitalizzatore ma non vuole occupare troppi dischi di archivio immagini : è possibile fare un save compattato delle immagini in formato HiRes standard che, di media occuperanno circa la metà dei blocchi normalmente utilizzati.
La seconda precisazione riguarda la digitalizzazione in formato Print Shop : anzitutto è possibile scegliere se avere immagini che saranno utilizzate con le normali stampanti Commodore (MPS801/803, Okimate,etc.) oppure con altre stampanti più particolari (generalmente tutte quelle che utilizzano interfacce apposite e che funzionano con un'apposita versione del Print Shop).
Inoltre, come si è già detto, è possibile generare anche immagini che sono utilizzabili come figure grafiche del P.S.: quelle immagini cioè che vengono utilizzate nella scelta grafica e che possono essere prodotte con la sezione FAR DA SE' del P.S.
Altro non c'è da dire : in ogni caso a parole non è possibile far comprendere a fondo ciò che risulta evidente solo con la diretta prova di quest'interfaccia.
Le cose più interessanti certo gli utenti le scopriranno solo quando si cimenteranno con questa nuova tecnica del computer.
Del resto con il basso costo di questo device è possibile quasi per ogni utente,con un minimo di sacrificio economico,provare a fare queste nuove esperienze.
Questo è tutto e se scoprirete utilizzazioni particolari di quest'interfaccia , se troverete dei particolari accorgimenti tecnici per meglio sfruttarla e per migliorarne i risultati, scrivete pure : quanto sarà stato utile alla vostra esperienza lo sarà probabilmente anche per noi e, sicuramente, anche per altri utenti che nel frattempo avranno acquistato questo interessante accessorio (o che lo vorrebbero acquistare ma hanno ancora alcuni dubbi).

C.S.

ARCANA

Commodore 64/128

COMPUTER ART & GRAPHIC

Forse uno degli aspetti attualmente più spettacolari dei computer,almeno per i non addetti ai lavori, è dato dalla grafica.

Ciò è imputabile probabilmente a più di una circostanza.

Anzitutto è in continuo aumento il numero di settori in cui viene utilizzato il computer per le sue possibilità di elaborazione grafica .

Inoltre le possibilità stesse dei computer sono aumentate sempre più : si è partiti (qualche anno fa)da rudimentali elaborazioni su costosissimi elaboratori per arrivare, attualmente,ad incredibili risultati, non solo su elaboratori professionali,ma anche su home computer.

Ed è forse proprio questo ultimo punto quello che più ha favorito la popolarità della computer graphic : stupefacenti sono i risultati grafici ottenibili anche su un piccolo home computer come il Commodore 64.

Ovviamente tuttora i risultati più incredibili in questo settore sono ancora appannaggio solo di computer altamente sofisticati, non certo alla portata di tutti.

Comunque i piccoli utenti non si disperino prima del tempo.

Anzitutto perchè non vale certo la pena di farsi un bell'esaurimento nervoso perchè il proprio home computer non è in grado di gestire immagini ad altissima risoluzione o a migliaia di colori.

Inoltre c'è da tener presente che la tecnologia fa passi da gigante e ciò che oggi sembra lontanissimo anche solo domani può diventare una realtà .

E poi c'è un ultimo elemento da considerare : quanti utenti Commodore conoscono a fondo la grafica del proprio Home Computer e si rendono veramente conto delle possibilità di cui dispongono ?

Forse molti sostengono che per grafica il CBM 64 non è una grande macchina anche perchè non hanno una reale conoscenza di tutto ciò che finora è stato messo in commercio per il proprio Commodore.

Nessuno vuole sostenere che un Commodore 64 può servire come sistema di CAD (Computer Aided Design) professionale,ma non è nemmeno giusto dire che come grafica il Commodore 64 non vale proprio nulla : l'importante,ripeto, è di rendersi conto dei reali limiti.

Ed è proprio a questo punto che entra in gioco questo articolo che vorrebbe,se possibile, poter proprio definire i reali limiti della grafica dei CBM 64 spaziando su tutto il territorio di Software grafico (forse ancora sconosciuto a molti utenti).

Iniziamo dunque questo viaggio. La prima cosa da notare è che nel mondo della grafica CBM 64 la parte del leone l'hanno sempre fatta i videogame e,parzialmente, anche le adventure.

Comunque da quando sono entrati in commercio i primi CBM 64 ad oggi notevoli progressi sono stati fatti anche nel campo della grafica pura.

Inizialmente,al di là di scarsi risultati ottenuti con l'utilizzo dei soli simboli grafici della tastiera,la vera e propria grafica era una cosa riservata solo a pochi abili programmatori attraverso complessissimi programmi in basic oppure non meno macchinosi programmi in linguaggio macchina.

Ciò era dovuto al fatto che il basic 2.0 non era certo una release di basic molto evoluta per controllo grafico (di qui la recente nascita del Commodore 128

con il suo completo basic 7.0 che è certo molto evoluto almeno per quanto riguarda le istruzioni grafiche).

Poi finalmente ci si rese conto che gli utenti del CBM 64 volevano sfruttare più facilmente la grafica del proprio computer e non solo vederla ed ammirarla nei programmi di divertimento.

Ed allora il mondo della programmazione si rimboccò con decisione le maniche: cominciò così la rapida evoluzione dei pacchetti grafici.

Forse,a distanza ormai di un pò di tempo, tale evoluzione non è ancora arrivata alla fine : certo è che per l'utente quello che oggi già è disponibile è ampiamente sufficiente.

Vediamo dunque di fare ora una panoramica su quanto è attualmente disponibile per l'utente.

Nella trattazione seguente verranno trattati tutti e solo i programmi per Commodore 64 che permettono la gestione della grafica come elemento di primario interesse.

Verranno dunque esclusi tutti quei programmi che, in realtà, primariamente hanno un altro scopo; non verranno considerati per esempio tutti quei programmi di tipo matematico,statistico, finanziario che permettono di realizzare rappresentazioni grafiche di quanto si sta studiando da punto di vista matematico.

Non verranno presi in considerazione tutti i tool che permettono di realizzare per proprio conto dei videogame oppure delle adventure curando anche la parte grafica.

Saranno anche esclusi tutti quei linguaggi che non permettono una valida gestione grafica pur risultando utili a vari altri scopi .

Menzioneremo invece alcuni programmi che pur essendo magari integrati (word processor e grafica)o programmi di utilità, hanno parecchi collegamenti con la grafica tanto da poter essere integrati con veri e propri programmi grafici.

A questo punto,definito l'area su cui si focalizzerà la nostra attenzione,avremo da tracciare la mappa, la guida per l'utente di un cospicuo numero di programmi.

Per motivi di spazio e per motivi umanitari (vogliamo evitare la cefalea ai lettori) la panoramica verrà fatta come si suol dire "a volo d'uccello" cercando di fornire essenzialmente solo i criteri di base su cui l'utente possa basarsi per prendere un primo orientamento nelle proprie scelte.

Con questi criteri di base e con gli elenchi allegati, gli interessati avranno poi la possibilità, focalizzata l'attenzione su certi determinati programmi, di avere maggiori informazioni dai diversi articoli specifici per ciascun programma già apparsi o che appariranno sulle pagine di questa rivista; oppure chi vorrà potrà interpellare direttamente gli esperti della rivista per avere maggiori dettagli sul software specifico.

Veniamo ora al nocciolo della questione. La grafica che viene presa in considerazione in quest'articolo è,generalmente, quella prodotta o in HiRes (alta risoluzione) o in Multicolor.

Vi sono anche programmi (specialmente tra i linguaggi grafici) che permettono di gestire sia l'Hires che il Multicolor

Inoltre è cosa nota, spero, che esistono dei programmi di conversione tra i vari formati grafici : con questo Software è quindi possibile passare agevolmente

da schermate in HiRes a schermate Multicolor o viceversa (nel secondo caso talora sono necessari solo dei piccoli ritocchi e un pò di pratica d'uso per ottenere buoni risultati).

Iniziamo ora ad analizzare quei programmi solitamente definiti 'tool'.

Si tratta di programmi che permettono di disegnare come se si disegnasse a mano cioè l'utente non deve preoccuparsi di altro che del semplice disegno e non è necessario che sappia programmmare.

Le uniche scelte che l'utente deve eseguire riguardano la selezione di funzioni molto semplici,che andranno, a seconda del caso,dal tipo di pennello da utilizzare,ai colori da utilizzare per esempio.

Oppure si sceglierà il tipo di figure geometriche da tracciare e allora delle funzioni tipiche saranno ad esempio quelle per tracciare linee, circonferenze , rettangoli.

Poi vi saranno comandi per svolgere funzioni di correzione,di fusione di più immagini, di copia,di trasferimento etc.

Poi, a seconda del programma,della sua complessità e della sua facilità d'uso , vi saranno ulteriori comandi più particolari: si potranno così avere dei reticoli,magari ridefinibili dall'utente, per riempire aree del disegno ; oppure sarà possibile sovrapporre al disegno delle scritte (nei programmi più completi sarà poi possibile utilizzare diversi stili e diversi formati di scrittura).

E,poi vedi il caso di programmi di grafica di tipo più tecnico come quella dei cosidetti CAD, vi saranno comandi per conoscere o stabilire rapporti e dimensioni,rotazioni,variazioni del punto di visione.

Tali programmi poi permetteranno anche di gestire disegni che si sviluppano non solo in due dimensioni ma anche su tre assi.

Ovviamente,all'interno di così numerose possibilità di scelta,un criterio generale può essere dato dal tipo di selezione dei comandi: infatti,pur se come detto i tool offrono una estrema facilità di lavoro per il fatto che i comandi pronti non richiedono conoscenze di linguaggi di programmazione, è vero che la selezione dei comandi può avvenire in diverse maniere : vi sono programmi che utilizzano dei menù che,generalmente sono di due tipi cioè o mnemonici oppure ad icone.

I menù mnemonici in pratica non fanno che riassumere i comandi e le funzioni disponibili con il programma, nè più nè meno che come se si trattasse di uno schermo di help; i menu ad icone invece non fanno che raffigurare graficamente i diversi comandi.

All'interno poi dei diversi tipi di programma anzidetti vi sono da fare delle distinzioni per quanto riguarda i supporti da utilizzare per fare il vero e proprio disegno.

Ovviamente vi sono programmi che permettono di disegnare utilizzando semplicemente la tastiera: questo sistema pur se veramente poco comodo,naturale,e rapido ha però due pregi, e cioè è economico, e talora (specialmente con i programmi di CAD),molto più preciso di altri sistemi.

Un supporto più evoluto e comunque sempre piuttosto economico è dato poi dal joystick che in grafica fa la parte del leone pur con diverse limitazioni tra le quali la principale è data dalla genera-

le scarsa precisione.

A metà tra i supporti anzidetti e quelli più indicati per l'utilizzo con tool grafici vi è poi, poco conosciuta dai più, la trackball che funziona allo stesso modo di un mouse capovolto in cui la sfera viene girata a mano.

Passando poi ai supporti superiori troviamo anzitutto il mouse che acquista sempre maggior fama tra gli utenti di computer per la facilità con cui permette di lavorare.

Ma più adatte al disegno sono ovviamente le cosidette tavolette grafiche (pad) tra cui ne troviamo di diversi tipi e di diversi costi pur se sempre piuttosto elevati.

Oppure, sempre molto indicata per disegnare, può essere utilizzata con alcuni programmi la penna ottica (light pen) anch'essa non certo molto economica ma sicuramente molto precisa.

Tra tutti questi supporti la scelta può essere fatta almeno secondo due criteri : o un criterio economico oppure , non ponendosi problemi di spesa, secondo un criterio funzionale.

E secondo la funzionalità senz'altro, come detto, spiccano le pad e le light pen : qui la scelta è aiutata solo ed esclusivamente dalla abitudine di uso.

Quando si è indirizzati verso la light pen c'è da tener presente un altro fatto : siccome con essa si disegna sul video mentre può essere utilizzata qualsiasi televisione (b/n o a colori) per i monitor sono utilizzabili solo quelli a colori (solo alcuni monitor monocromatici potrebbero essere utilizzati ma si tratta di modelli professionali molto costosi).

Quanto detto certo non è tutto ma è come già detto, sufficiente a dare un'indicazione di base : l'utente, tenendo presenti tali informazioni e con qualche nome di programma, potrà già indirizzarsi con delle idee sufficientemente chiare all'acquisto.

Se poi vi fosse ancora qualche problema vale sempre il consiglio di interpellare gli esperti per ulteriori chiarimenti.

Veniamo ora alla categoria dei linguaggi. In questo caso una cosa è certa :per ottenere buoni risultati con questi programmi è richiesto certo un notevole impegno dell'utente.

Ovviamente le difficoltà sono diverse a seconda del linguaggio che si sceglie, infatti mentre i linguaggi più didattici ed educativi sono piuttosto semplici, invece i linguaggi più evoluti e che permettono di raggiungere risultati di livello superiore sono più complessi.

Si tenga poi presente che, acquistando un programma di linguaggio, per quanto possa essere indirizzato verso la grafica, si avranno a disposizione anche molti altri comandi che potranno permettere di comporre musica, di realizzare programmi matematici, etc.

Insommma, le possibilità offerte da un linguaggio, specialmente con certi linguaggi, sono veramente ampie.

L'unica complicazione è, come detto, data dalla necessità di sapere e di volere programmare.

Ed ovviamente mentre un tool, almeno per l'essenziale, può essere utilizzato anche senza leggere il manuale, un linguaggio già solo per incominciare richiede la lettura del manuale : ed in questo caso si tratta quasi sempre di parecchie pagine.

Per i dettagli dei singoli programmi di linguaggi si rimanda alle apposite sezioni della nostra rivista appositamente dedicate ai linguaggi.

Rimangono ora quelli che avevamo definito come programmi particolari di grafica in quanto non rientrerebbero, a ben guardare, solo nella grafica.

Si tratta infatti generalmente di programmi che permettono di integrare ad esempio grafica e testo dopo averli composti separatamente : certo si tratta di software molto interessante ma,purtroppo ancora poco sviluppato e di cui molti utenti sentono l'esigenza.

Comunque il mondo del software sembra aver recepito questa esigenza degli utenti e qualcosa è già uscito; in ogni caso si prevede che questa sarà una delle prossime direttive del Software per CBM-64.

Sempre a questa categoria appartengono poi dei programmi di utilità varia che , pur integrando anch'essi grafica e testo,non possono essere considerati dei veri integrati come i precedenti : anche di questi programmi, molto utili e certo molto apprezzati, ne esistono pochi che l'utenza dimostra di gradire molto dato il successo ottenuto da essi.

Forse il segreto di tale successo è dato dal fatto che ora anche l'utente di piccoli computer può dimostrare alla gente quanto di bello riesce a realizzare con il proprio home.

Questo è tutto quanto si può dire di essenziale sulla grafica del CBM64 e non resta che rimandare ai tre elenchi che completano questo excursus grafico tanto per avere anche,come detto,qualche nome di programma.

Perciò a risentirci a presto ed un augurio a tutti di entrare nel novero dei grandi della Computer Graphic,magari proprio grazie ai primi passi con il vostro Commodore 64.

C.S.

MANAGER MOUSE

Un ottimo Mouse, dedicato ai sistemi IBM PC, PC-XT, PC portatile, Compaq portatile e molti altri ancora, fornito con il package grafico TELEPAINT.
Questo prodotto della Torrington può essere utilizzato anche con il Lotus 1-2-3 e il MICROSOFT CHART.
Un Mouse,quindi, limitato solo dalla creatività e dalla disponibilità di utilizzo dell'utente.

Per informazioni e vendite :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Via Ettore Bellani n. 3
20124 Milano
Tel. 02 - 6706384 / 6705774

TOOL GRAFICI

PROGRAMMA	TIPO PROGRAMMA	SUPPORTO	INPUT DEVICE	SELEZIONE COMANDI	STAMPA	TESTO	FACILITA' D'USO	NOTE
BLAZING PADDLES Baudville	Multicolor	D	J T Pa P L	menù icone	sì	sì	elevata	
CAD 64	HiRes e altro	D N	K J	menù icone	sì	sì	discreta	
CAD 3D 1HT Software	HiRes e altro	D	K J	mnemonica	sì	sì	sufficiente	grafica 3D
CADPAK-64 Abacus	HiRes	D	K L	menù mnemonico	sì*	sì	buona	adatto specialmente al disegno tecnico
CADPIC Kiwisoft	HiRes	D N	K J	mnemonica	sì	sì	discreta	
CHEESE Nihon Electronics Co Ltd	Multicolor	N C	M	menù icone	sì	no	buona	area lavoro maggiore dello schermo
COLOR ME Mindscape	Altro	D	J P	menù icone	sì*	sì	elevata	indicata per i ragazzi
COMPUTER CRAYONS Playground Software	Altro	D	J P	menù icone	no	sì	elevata	indicato per bambini
DESIGNLAB Suncom	Multicolor	D	P	menù icone	sì	sì	elevata	
DOODLE Omni	HiRes	D	J T	menù mnemonico	sì	sì	buona	ne esistono diverse release
FLEXIDRAW Inkwell	HiRes	D	L	menù mnemonico	sì	sì	buona	ne esistono diverse release
FLYING COLORS	Multicolor	D	J P	menù mnemonico	no	sì	discreta	
GRAPH NOW Cardco	HiRes	C	J	menù mnemonico	sì	sì	buona	integrabile con Write Now
GRAPHIC DESIGNER Abacus	HiRes Multi e altro	D	J	mnemonica	no	sì	discreta	
HI-EDDI PLUS	HiRes	D	K J	menù icone	sì	sì	discreta	
KOALAPAINTER JOYSTICK	Multicolor	D	J	menù icone	no	no	elevata	
KOALAPAINTER PAD Koala Technologies	id.	id.	id.	id.	id.	id.	id.	
KOALAPAINTER LIGHT-PEN id.	id.*	id.	id.	id.	id.	sì	id.	
MICRO ILLUSTRATOR Tech Sketon Inc.	Multicolor	D	L	menù icone	no	no	elevata	
Mr. PIXEL Mindscape	altro	D	J	menù icone	no	no	buona	permette anche animazioni
PAINT MAGIC Datamost	HiRes	D	J	menù mnemonico	no	sì	buona	
PAINT BRUSH Hes	Multicolor	C D	J	menù mnemonico	no	no	buona	adatto ai più giovani
PAINTPIC Kiwisoft	HiRes	D N	J	mnemonica	no	sì	buona	

PROGRAMMA	TIPO PROGRAMMA	SUPPORTO	INPUT DEVICE	SELEZIONE COMANDI	STAMPA	TESTO	FACILITA' D'USO	NOTE
PANORAMA Talent	HiRes	D N	K J	menù mnemonico	sì	sì	discreta	
PERIPHERAL VISION Futurhouse	Multicolor	D	L	menù icone	no	sì	buona	
PIXTIK CBS Electronics	altro	D N	L	menù icone	no	sì	buona	
PROFI PAINTER Radwar Enterprises	HiRes e altro	D	M J T	menù icone	sì	sì	buona	
RAINBOW PAINTER Springboard	altro	D	J	menù icone	no	sì	buona	adatto ai giovani
STACK PAINTBOX Stack	HiRes	D N	J L	mnemonica	no	sì	discreta	
SCRIBBLER	HiRes	D N	J	mnemonica	sì	sì	buona	
SUPERSKETCH Personal Peripherals	Multicolor	D	P	menù mnemonico	sì	sì	elevata	
THE GRAPHICS MAGICIAN Penguin Software	HiRes e altro	D N	J	mnemonica	no	sì	discreta	
3D Graphics Drawing Board Andromeda Software	Multicolor e altro	D	K J	menù icone	sì	no	icone	grafica 3D
3-D PERSPECTIVES Pioneer Software	altro	D	K J	mnemonica	no	no	sufficiente	grafica 3D
3-D WORLD 64 Graph Tech Software	altro	D	K J	mnemonica	sì	sì	sufficiente	grafica 3D

Nella selezione comandi : per 'mnemonica' si intende che i comandi sono da selezionare da tastiera
per 'menù mnemonico' si intende che i comandi compaiono raggruppati in un menù che funge anche da schermo di HELP
per 'menù icone' si intende che esiste un menù con comandi raffigurati con figure.

Nella stampa, l'asterisco (*), significa che è possibile stampare anche a colori (con opportuna stampante).

ABBREVIAZIONI : D = floppy disk N = unità a nastro C = cartridge
K = keyboard (tastiera) M = mouse
J = joystick P = pad (tavoletta grafica)
T = trackball L = light-pen (penna ottica)
Pa = paddle

LINGUAGGI			
DESIGNER'S PENCIL Activision	MACHINE LIGHTNING Oasis	SPECTRUM SIMULATOR Whitby Computers Ltd.	THE TOOL Commodore
GRAFF	SCOPE 64 Isp Marketing	SUPER EXPANDER Commodore	ULTRABASIC Abacus
GRAPHICS BASIC Hes	SCREEN GRAPHICS 64 Abacus	TURTLE GRAPHICS Hes	VIDEO BASIC Abacus
LOGO * Commodore	SIMON'S BASIC Commodore		WHITE LIGHTNING Oasis

ALTRO			
GEOS Berkeley Softworks	PRINTFOX Scanntronik	THE NEWSROOM Springboard	
PAINT BOUTIQUE Data Becker	PRINT MASTER Unison World Inc.	THE PRINT SHOP Broderbund	

L'asterisco (*) indica che esiste sia la versione in italiano che quella in inglese.

VIP Library

VIP Terminal™

Recentemente si è assistito a un notevole successo dei modem anche presso gli utenti di home computer, soprattutto grazie all'entrata in commercio di modem facilmente collegabili a computer come il CBM 64 e anche alla notevole diminuzione dei costi.

Gli utenti hanno avuto modo di conoscere più approfonditamente il settore delle telecomunicazioni via telefono grazie a un crescente interesse dell'informazione per queste nuove frontiere del computer.

Purtroppo, però parallelamente a questa diffusione dei modem, si è assistito a un fatto spiacevole.

Quando si acquista un modem la difficoltà non sta tanto nell'uso del modem in se' (o eventualmente nel collegarlo, dato che spesso si tratta di modem dedicati al computer), quanto piuttosto nella gestione di ciò che viene ricevuto o trasmesso via modem.

Infatti per poter comunicare via modem è fondamentale disporre di software adatto : certamente alcuni modem dispongono di software di qualità che permette notevoli applicazioni, però spesso si tratta di programmi forse anche un po' troppo sofisticati che, almeno per chi è alle prime esperienze con un modem, possono risultare un po' complessi da utilizzare.

Può anche succedere che il software abbinato a un modem sia fin troppo semplice e non offra certo molte di quelle caratteristiche per lo meno essenziali : anche se non è detto che i programmi troppo semplici siano molto facili da utilizzare !

A questo punto quali possibilità si offrono all'utente alle prime esperienze di comunicazione telefonica ?

Anzitutto di abbandonare l'idea di utilizzare il modem almeno fino a quando qualche amico in gamba non provvederà a dare qualche consiglio.

E' possibile rivolgersi, come fanno anche gli utenti esperti quando devono soddisfare qualche nuova esigenza, al mercato del software per modem.

Questo software viene venduto da solo, cioè non abbinato a un modem.

La scelta di queste Software House è motivata dal fatto comprensibile che una persona, quando ha già un modem, non vuole comprarne un altro solo per avere del software diverso da quello già posseduto

Tra i diversi programmi per modem attualmente reperibili anche in Italia, non molti per la verità rispetto a quelli disponibili negli USA (bisogna sempre tenere presente che il modem ha acquistato un notevole mercato solo da poco tempo in Italia) si è deciso di presentarne uno veramente interessante sia per quello che offre come funzioni sia per la facilità con cui può essere utilizzato.

Si tratta, come già annunciato nel titolo, di VIP TERMINAL.

Di questo programma esistono attualmente due versioni per CBM 64 : una normale e una contraddistinta dalla sigla XL.

Come funzioni le due versioni sono identiche e l'unica differenza è data dalla memoria utilizzabile nell'area di lavoro molto più ampia rispetto alla versione normale.

Il controllo di tutte le funzioni del programma e quindi la sua utilizzazione sono senz'altro molto semplici poichè il menù principale è a icone e le scelte successive avvengono facilmente grazie ad altri menù che però sono di tipo mnemonico (tutte le opzioni selezionabili

non sono, nei menù a icone, rappresentate con piccole figure ma solo riportate come elenco su cui fare la selezione).

Le varie funzioni possono essere selezionate o utilizzando la tastiera, oppure, se si vuole, con il joystick.

Le sezioni principali del programma, quelle raffigurate nel menù principale a icone, sono otto : HELP, OPTS, TALK, TIME, PRINT, KEYS, FILE, TEL## .

Parlare dettagliatamente di ciascuna di esse purtroppo è materialmente impossibile perciò in queste pagine verranno presi in considerazione solo gli elementi di maggior spicco.

Con HELP si può avere in qualsiasi momento un aiuto : tale aiuto può essere di due livelli, si va dalla semplice descrizione di ciascuna icona del menù alla dettagliata analisi di ciascuna funzione del programma.

L'accesso agli help può avvenire in qualsiasi momento senza alcun problema.

Anzitutto si possono modificare le caratteristiche dello schermo cambiando il numero di colonne, i colori, etc.

E' molto utile la possibilità, cambiando le colonne (40,60,80,106)di ottimizzare l'uscita su schermo di diversi tipi di banche dati : alcune lavorano in 40 colonne, altre in 80.

Purtroppo la leggibilità delle 80 /106 colonne è buona solo su monitor.

Sempre con OPTS è poi possibile cambiare i parametri di comunicazione (baud,parità,bit stop, etc.) : tutti i parametri possono essere cambiati e l'unica limitazione è da riferire alla velocità di trasmissione : si va da 50 a 2400 baud limitatamente però alle caratteristiche del modem di cui si dispone.

TALK permette invece di accedere alla vera e propria area di lavoro quando si sta comunicando e, nel caso di funzionamento in autodial, tale accesso è automatico non appena viene rinvenuto il 'carrier' (segnale di comunicazione avvenuta).

Sono disponibili, in TALK,parecchi comandi di utilità come la possibilità di stampare, salvare, cancellare, etc. tutta l'area di lavoro o parte di essa.

Per chi vuole utilizzare il modem in funzionamento manuale (senza autodial e autoanswer) già le due funzioni suddette sono sufficienti.

Come detto, ciò che offre VIP TERMINAL non finisce qui.

Se però si dispone di un modem che permette anche il funzionamento automatico, in tale modalità, partendo dalla opzione TEL ## (numeri telefonici,parametri,codici accesso per ciascuno dei propri interlocutori via modem),il computer compone il numero telefonico desiderato (ripetendolo eventualmente secondo le modalità stabilite dall'utente)fino a quando non viene trovata libera la linea e non viene rinvenuto il carrier.

Se lo si desidera si possono realizzare anche le procedure di AUTOLOGON ovvero di risposta automatica alla domanda del codice di accesso.

Quanto trasmesso o ricevuto (area lavoro ovvero WORKSPACE) può essere salvata o caricata da disco ed è possibile apportare delle modifiche.

Possono anche essere salvati e caricati i dati inerenti ai numeri telefonici

Tutte le diverse operazioni di questo tipo sono realizzabili nella sezione FILE.

In questa sezione sono poi possibili tutte le diverse operazioni con il drive.

Con TIME è possibile settare un orologio, con eventuale allarme,che si rivela utile soprattutto collegandosi con servizi a pagamento oppure utilizzando le linee extraurbane (anche con servizi gratuiti il telefono continua a scattare).

L'orologio può essere sempre visibile oppure solo quando lo si desidera.

Una breve occhiata la meritano anche le sezioni PRINT e KEYS.

La prima permette di settare tutti i caratteri inerenti alla stampante utilizzata (solo nel caso si tratti di stampanti diverse dalle abituali e più comuni per gli utenti Commodore).

Con KEYS è invece possibile assegnare dei brevi messaggi ai tasti : l' utente può ridefinire fino a 20 tasti.

Molte altre sono le caratteristiche di questo programma che possono risultare utili a molti utenti.

Ad esempio è possibile trasmettere e ricevere non solo dati ma anche veri e propri programmi.

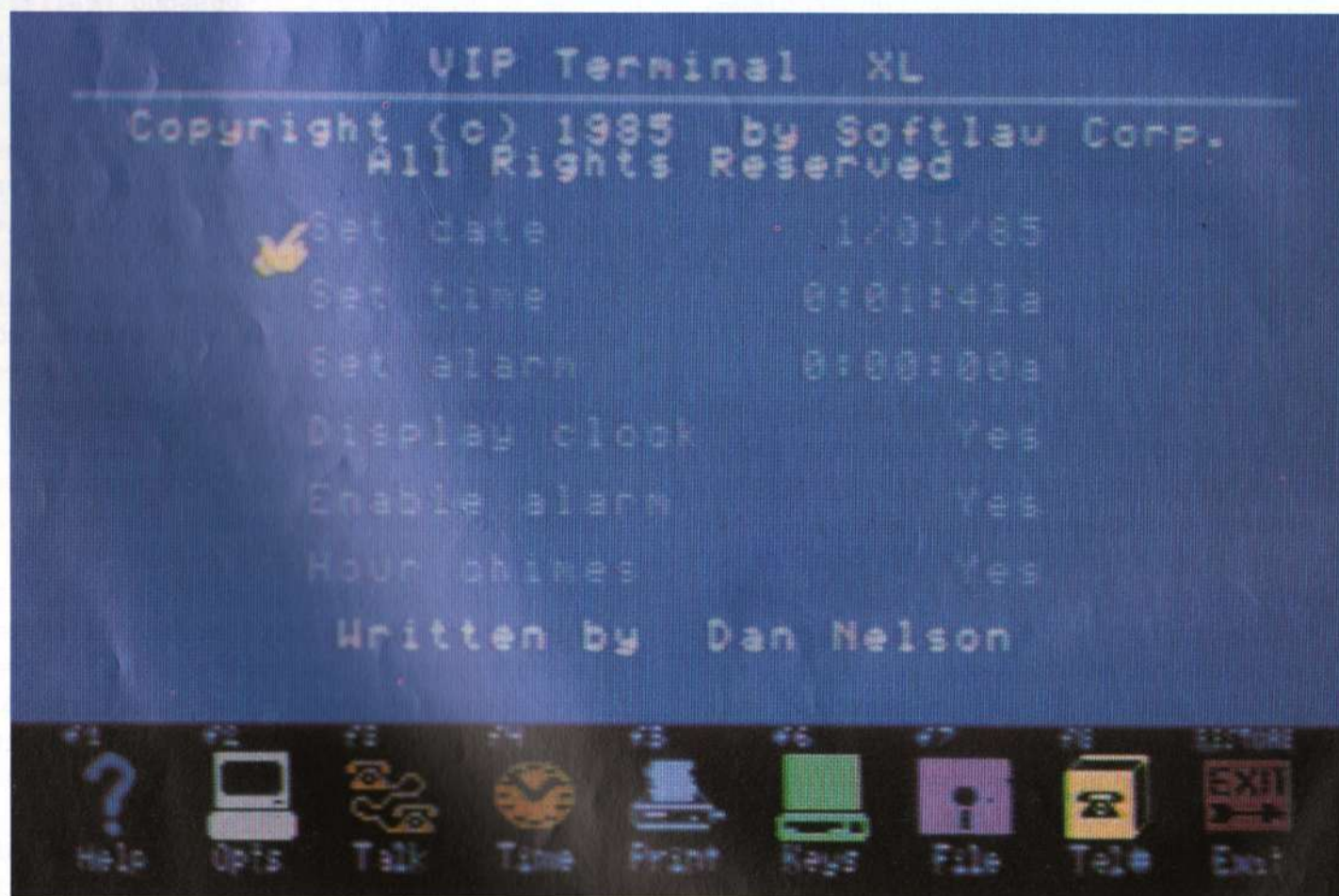
E' inoltre realizzabile anche la trasmissione di figure in modo grafico.

E' poi possibile la trasmissione secondo diversi protocolli che vanno dal CBM ASCII all' ASCII puro, etc. (vi è anche un comando per effettuare le conversioni).

Chi comunque fosse interessato a tale programma tenga presente che questo è solo una parte delle caratteristiche di VIP TERMINAL e che per entrare nei dettagli occorrerebbe una trattazione a puntate.

A riprova di ciò vi è il fatto che il programma è corredato da un manuale molto dettagliato e di facile lettura che l'utente gradirà molto (è un manuale non solo del programma ma anche delle tecniche di utilizzo del modem).

Comunque,per le modalità di utilizzo più semplici, il programma può essere usato anche senza leggere il manuale.

C.S.

SOFTWARE DICTIONARY

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & Music — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

Titolo : **BIGGLES**
Editore : Mirrorsoft
Configurazione : Disco/Nastro

Sono sicuro che molti di voi hanno spesso immaginato, lasciando briglia sciolta alla propria fantasia,di poter ritornare nel passato per rivivere e partecipare a battaglie famose,forniti di armamenti sofisticatissimi, mettendo in fuga interi eserciti con l'ausilio di qualche fucile mitragliatore e di pochi elicotteri,contro rudimentali balestre e catapulte medievali.

Sarebbe davvero spassoso,non vi pare ?

Come dite ? Bisognerebbe inventare la macchina del tempo ?

No,non ce n'è bisogno , basta procurarsi al più presto una copia di BIGGLES,ultimo nato in casa Mirrorsoft.

Questo gioco che , fra l'altro, trae spunto dall'omonima pellicola che sta attualmente furoreggiando nelle sale cinematografiche di tutto il Regno Unito, permette di rivivere le gesta di un leggendario eroe della Prima Guerra Mondiale,trasportato misteriosamente avanti e indietro nel tempo,durante una complicata e pericolosa missione di spionaggio.

BIGGLES, questo il nome del mitico personaggio,nato dalla estrosa penna di W.E. Johns,deve penetrare attraverso il fronte nemico,nelle retrovie tedesche ove un terribile e nuovissimo armamentario bellico sta per essere sperimentato in tutta la sua potenza.

Una volta scoperta e fotografata la nuova arma nemica,il vostro eroe si ritroverà magicamente teletrasportato in una Londra degli anni '80, dove, insieme a un fido amico , dovrà cercare di eludere ed evitare la minaccia di alcune squadre di accaniti inseguitori che gli daranno la caccia, incuranti della strana distorsione temporale.

Se BIGGLES uscirà vittorioso da questo furibondo inseguimento attraverso i tetti di Londra,verrà in possesso di uno speciale codice segreto,necessario per impadronirsi di un moderno elicottero e per ritornare,incredibilmente , nel 1917,ormai lanciato in una disperata missione per localizzare il Sancta Sanctorum nemico da distruggere,insieme alla rivoluzionaria attrezzatura bellica.

Tutto ciò vedrà quindi esilaranti,insoliti e impegnativi scontri tra biplani,sofisticati elicotteri,contraeree antidiluviane,granate,vecchi fucili a baionetta,radar, cannoniere computerizzate e mille altre accozzaglie di armi e attrezzature provenienti da due ere molto distanti tra loro.

Prendendo un pò "con le pinze" questo strampalato ma insolito background storico che introduce BIGGLES, non si può fare a meno di notare l'originalità e l'appetibilità del tema che invoglia senza dubbio a una immediata "prova su strada" di questo nuovo programma.

Il gioco si compone di due differenti videogames legati fra loro,che costituiscono praticamente il 1' e il 2' tempo di BIGGLES.

Nella prima fase di gioco,denominata "Timewarp", (salto nel tempo),la vicenda avrà inizio con BIGGELS ai comandi di un coloratissimo biplano in procinto di sorvolare e penetrare le linee nemiche sul fornte orientale del 1917.

Lavoro esclusivo di joystick quindi,per evitare pericolose contraeree e per neutralizzare gli attacchi degli assi dell'a-

ria tedeschi , impegnati con voi,in furibondi duelli aerei.

Se questa prima missione avrà successo, BIGGLES potrà atterrare in territorio nemico e tentare una perigliosa avanzata nelle retrovie germaniche alla ricerca del luogo ove gli odiati crucchi celano la nuova arma segreta.

A questo punto l'intero meccanismo di gioco si avvale di un tipo di schermate con scrolling orizzontale , molto simili ai passati Mission Impossible e Visitors, permettendo un gioco a tutto campo, in cui BIGGLES potrà liberamente penetrare anche nel sottosuolo, invadendo i bunker nemici.

L'intera zona è pattugliata da temibili sentinelle contro le quali, un fucile,alcune granate e tutta la vostra abilità , saranno gli unici strumenti di offesa.

Se riuscirete a localizzare il magazzino segreto nel dedalo di questa linea Maginot computerizzata,l'eroe della vicenda verrà misteriosamente trasportato su alcune fuliginose terrazze londinesi,in pieni anni '80, inseguito,incessantemente , da alcuni temibili nemici

In questo schermo ,dove la realizzazione grafica non si rivela particolarmente entusiasmante,dovrete gestire i movimenti di BIGGLES e di un altro personaggio,tale Jim,che per noi sprovveduti ignoranti che non hanno ancora visto l'omonimo lungometraggio,sembra essere scaturito dal nulla senza una precisa motivazione.

Jim è un amico di BIGGLES ed entrambi dovranno essere posti in salvo,tramite il fido joystick, disimpegnando le pattuglie di inseguitori e trovando la via d'uscita dai subdoli e pericolosi tetti di Londra.

Ad ogni modo,chi ha già avuto modo di giocare a Goonies,non avrà particolari difficoltà a comprendere e gestire l'insolito movimento contemporaneo di due diversi personaggi potendone selezionare il rispettivo controllo, abbassando la leva del joystick e premendo il tasto di fuoco.

Fin qui non vi è nulla di particolarmente originale e stupefacente ma il vero "clou" del programma si realizza una volta terminata questa prima fase di gioco.

BIGGLES infatti,eludendo le pattuglie inseguitrici,sui tetti londinesi riesce incredibilmente a impadronirsi di un elicottero militare che,altrettanto insolitamente, egli riuscirà a pilotare e a riportare indietro nel tempo, sino al "suo" amato 1917.

Qui,una volta al di sopra delle linee nemiche , BIGGLES dovrà fare di tutto per bombardare e distruggere le installazioni tedesche e, insieme a queste, il deposito della famigerata arma segreta.

E' questa la porzione di gioco denominata "The Sound Machine", nella quale vi troverete a manovrare un semplicissimo e stimolante simulatore di volo,guidando il velivolo in questione, utilizzando mappe computerizzate, armi automatiche e tutto quanto di meglio può offrire la moderna tecnologia bellica.

Occhio però a infidi e e imprevedibili biplani nemici e a una contraerea dichiaratamente ostile!

Oltre al comando classico joystick/cloche elicottero, interverrà una manciata di comandi impartibili da tastiera, fra i quali : ";" e "?" per variare la quota di volo , "T" e "D" per collezionare o abbandonare vari oggetti e "M" per richiamare le mappe del territorio sorvolato.

Queste ultime,in particolare, sono visualizzate attraverso un semplice e immediato codice di colori che ne permetterà una facile interpretazione,il nero contraddistingue le zone sconosciute, il rosso i territori nemici, il

BOMBS:
SCORE: 00100
GRENADES
HIGH SCORE: 00150
Biggles
MIRRORSOFT
COMMODORE
64/128K

giallo le terre di nessuno, il blu individua la posizione delle pattuglie aeree nemiche,il viola,infine,evidenzia i depositi di carburante.

C'è di che passare più di qualche ora,giusto ?

BIGGLES è un buon gioco che sopperisce a una scarsità di realizzazioni grafiche eccezionali con un soggetto dichiaratamente originale,molto divertente e davvero giocabile.

L'insieme stesso di diversi meccanismi di gioco articolati in varie fasi, dà una verniciata di freschezza e di dinamicità a una serie di elementi peraltro già visti,sfruttati e molto apprezzati ; schemi classici di un Pitfall e di un Time Pilot sono affiancati a una simulazione di volo ridotta veramente all'osso, per quanto riguarda l'aspetto teorico e tecnico, accentuandone le caratteristiche più sfacciatamente arcade, componendo così un puzzle di rara originalità e di sicuro successo.

In BIGGLES c'è quindi di tutto : combattimenti aerei,esplorazioni pericolose,schemi da mappare accuratamente e,soprattutto tanta giocabilità e altrettanto divertimento.

Un buon gioco,un soggetto insolito e interessante : un'accoppiata vincente.

games

Titolo : SEE-SAW
Editore : Quicksilva
Configurazione : Disco/Nastro

Una spiccata originalità caratterizza questo ottimo e divertente gioco.

Vi trovate infatti a manovrare una rudimentale altalena che servirà per lanciare dei coloratissimi massi contro dei mostriciattoli verdi che popolano gli spalti di un misterioso castello,abitato da un tenebroso individuo.

La vostra battaglia è combattuta contro un malvagio essere che dall'alto del maniero tenterà di farvi a pezzettini,bombardandosi con i suddetti colorati pietroni ; unendo quindi la pura logica alla strategia e a una notevole velocità di gioco,dovrete far si che,una volta esauriti i micidiali proiettili,il crudele individuo si arrenda capitolando di fronte alla vostra abilità.

Dal canto vostro però cercherete anche di sfruttare in maniera analoga i pesanti pietroni, rilanciandoli definitivamente tra gli spalti della rocca.

Questo noto e sfruttato soggetto di gioco non è altro che un ottimo pretesto per introdurre il giocatore a una sfida davvero originale nella quale potrà fare uso della propria facoltà di discernimento e della sua sviluppata abilità con il joystick.

Si tratta infatti di manovrare la nota legge fisica delle leve,a vostro piacimento,bilanciando la suddetta altalena e scagliando quanti più massi sarà possibile contro il nemico.

Prima di colpire direttamente il misterioso stregone,dovrete fare i conti con i buffi mostriciattoli (sembrano i ranocchi di Frogger!) che popolano le ferritoie e gli spalti del castello.

Essi non sono altro che la guardia personale del malvagio di turno e perciò dovrete cercare di eliminarne il maggior numero possibile .

Questo videogame non ha alcuna difficoltà a manifestare la propria originalità anche grazie all'ottima grafica e all'apprezzabile giocabilità.

Potrete infatti constatare con quanta cura è stato realizzato l'aspetto grafico di questo programma ,vi verrà addirittura voglia di allungare un dito cercando di toccare i rilievi del coloratissimo castello dello stregone.

SEE-SAW si discosta quindi abbastanza nettamente dal filone dei vari "spara e fuggi" e dei classici Arcade con piattaforme e labirinti, riuscendo decisamente piacevole e originale nonostante la semplicità che caratterizza il soggetto del gioco;si potrebbe anche considerare questo videogame un'ottima occasione per fondere insieme un semplice divertimento con alcuni principi educativi e didattici particolarmente tediosi che in questo modo vengono esemplificati e chiariti al massimo attraverso una realizzazione immediata e comprensibile a tutti.

Non si può certo pensare a SEE-SAW come a un gioco prettamente didattico o educativo,ma l'importante concetto fisico e scientifico in esso celato fa si che questo gioco faccia davvero lavorare la mente del giocatore , senza peraltro tediarlo o affaticarlo particolarmente.

SEE-SAW è quindi un gioco per grandi e piccini , un'occasione di sano e intelligente divertimento che non riuscirà mai a stancarvi,offrendo a ogni partita una nuova sfida alla vostra abilità e alla vostra arguzia.

games

Titolo : **FIGHTING WARRIOR**
Editore : ABC
Configurazione : Disco/Nastro

Ricordate Karateka ? Ecco vi davanti a un'ottima e migliorata versione,creata all'ombra delle secolari Piramidi d'Egitto.

Risalta,immediatamente, la raffinatezza e la cura con cui l'aspetto grafico di questo programma è stato realizzato, e non rimpiangerete di certo i passati giochi o simulazioni di combattimento, proprio perchè questo FIGHTING WARRIOR ha tutte le carte in regola per diventare uno dei vostri preferiti passatempi 'computereschi'.

La grafica,per ritornare in argomento, è molto simile a quella tante volte rimpianta e invidiata dei migliori giochi per lo Spectrum ed è veramente innovativa sia per quanto riguarda gli scenari,sia per i movimenti lenti,ma molto curati,dei giocatori (combattenti).

Vi trovate infatti a dovere affrontare un nugolo di avversari sempre più agguerriti e micidiali, che hanno un po' dello stregonesco e dell'incantato,prova ne è il loro aspetto che richiama qualche assurdo incubo degno della maledizione di un faraone.

E' proprio la particolare lentezza e accortezza dei movimenti di ciascun lottatore che colpisce,lasciandovi molto tempo per studiare,approntare e organizzare le tecniche di lotta più riuscite e vincenti.

Non più solo un gioco d'azione e di velocità quindi, ma anche un'occasione degna di attenzione per mettere al lavoro anche la vostra capacità di ragionamento,evitando di fidare esclusivamente sulla vostra velocità e destrezza con il joystick.

Se proverete questo videogame, ne rimarrete entusiasti,grazie a questa tecnica innovativa che vede accomunati diversi tipi di gioco, che fanno di quest'ultimo un cocktail davvero originale.

Titolo : **DROPZONE**
Editore : US. GOLD
Configurazione : Disco/Nastro

Ricordate il famoso Defender Atari ?

Bene,per tutti gli appassionati di questo tipo di gioco, ecco un' ottima versione migliorata,riveduta e corretta all'insegna di una grafica eccezionale e di una giocabilità coinvolgente e molto apprezzabile.

Questa volta avete a che fare con un simpatico astronauta che,durante un giro di pattuglia all'esterno di una base planetaria,deve scontrarsi con un esercito di minacciosi invasori spaziali che tenteranno di impadronirsi di preziosi contenitori di energia sparsi su tutta la superficie del pianeta.

Lasciare in mano al nemico questi fusti di materiale radioattivo significherebbe sicuramente la morte per il povero protagonista del gioco.

Infatti gli alieni, ubriachi e storditi da questa razione supplementare di energia potrebbero trasformarsi in veloci e temibili mostri e attaccare con una furia inaspettata il vostro astronauta.

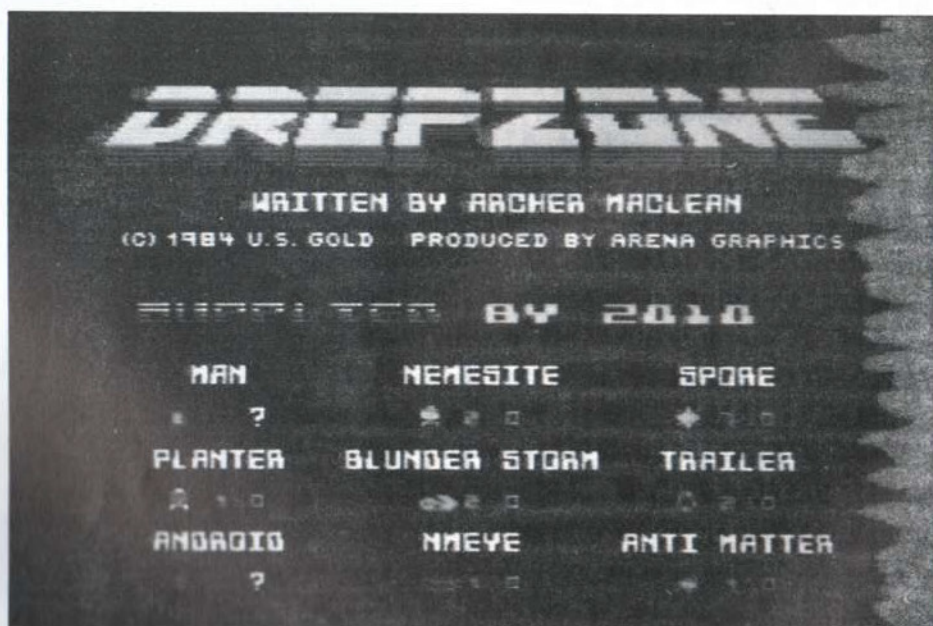
Un po' quindi come nel vecchio Defender da bar si dovrà respingere e annientare l'orda aliena e allo stesso tempo, recuperare tutti i contenitori e depositarli all'entrata del magazzino della base spaziale.

Le schiere avversarie si infoltiranno, com'è logico pensare, durante le varie fasi di gioco e solo il giocatore attento , concentrato e veloce saprà sventarne la minaccia

A complicare ulteriormente le cose è stata introdotta una simulata forza di gravità che renderà problematica la stabilizzazione e la guida dell'omino che dovrete bilanciare attentamente sui potenti razzi che ne permettono lo spostamento in volo

Lo scrolling è ovviamente orizzontale e offre una buona visione dell'intera superficie del pianeta.

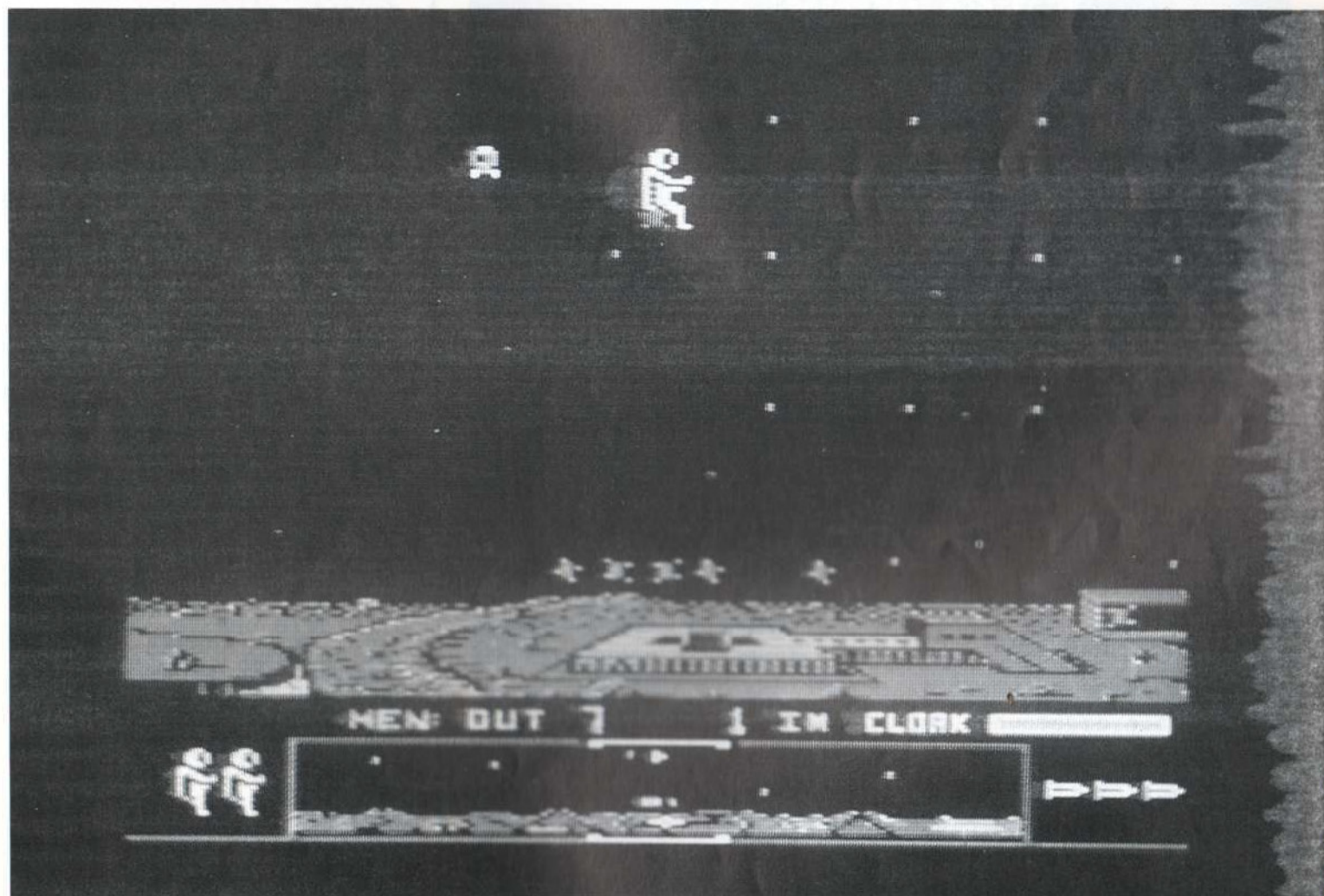
Le caratteristiche peculiari di questo nuovo "replicante" di Defender sono un'ottima grafica , degna di un vero Arcade, e una velocità di gioco davvero mozzafiato.

E' un videogame che, va affrontato con molta pazienza in quanto richiede molto allenamento,come vi suggerirà il gioco stesso al termine di una partita nella quale non avrete raggiunto un notevole pun

teggio .

Per scrivere il proprio nome nell'albo degli eroi spaziali di DROPZONE, occorre raggiungere almeno i 12000 punti e non sarà certo molto semplice riuscire in questa impresa.

Il programma inoltre,al fine di stimolare e incentivare il giocatore,valuterà i vostri punteggi assegnandovi il grado di combattente spaziale più o meno valoroso attraverso una lunga gerarchia di valori.

DROPZONE,anche se prende spunto da passati videogame, riesce originale e gradevolissimo anche al giocatore più esigente e smaliziato grazie alla sua estrema difficoltà che rende attuale e attraente la sfida che il gioco stesso propone.

Rifacendosi quindi a uno schema tipico dei giochi da bar, questo programma riesce a mettersi in rilievo anche nel folto gruppo dei videogiochi delle nuove generazioni.

Titolo : **ALCAZAR**
Editore : Activision
Configurazione : Disco/Nastro

Sicuramente tra i lettori ci sarà qualche ex possessore di una vecchia base Intellevision.

Tempo fa, uno dei giochi più apprezzati per quel sistema era il famoso Dungeons & Dragons, tratto dall'omonimo gioco di società che per anni ha divertito le platee di giocatori di tutto il mondo.

Chi dunque, barattando la sua vecchia base di videogiochi con l'attuale e sofisticatissimo CBM 64 non ha mai rimpianto quei vidoegiochi che non hanno più trovato spazio per gli adattamenti ai sistemi più moderni ?

Bene,rifacendosi al citato Dungeons & Dragons vi è una buona notizia per tutti i nostalgici inconsolabili: ALCAZAR prende spunto abbastanza palesemente da quel gioco, modificando e migliorando alcune fra le primitive caratteristiche più apprezzate.

Ad ogni modo, per chi non conoscesse questo tipo di gioco,diremo che caverne infestate da incredibili mostri, tesori favolosi e misteri indicibili, sono gli ingredienti principali di questo genere di programmi e che la Activision ha pensato bene di rispolverare e riproporre in una chiave riveduta e corretta.

Vi trovate infatti a girovagare per l'infida e misteriosa terra di Spagna,ricca delle famose Alcazar,ovverosia delle incredibili fortezze ove nel passato venivano custoditi i tesori dei vari sovrani di Castiglia.

Ed è proprio nel passato che vi trovate,spingendo la vostra curiosità e la vostra audacia, all'interno dei meandri oscuri e tenebrosi di queste imponenti cittadelle fortificate.

Bisogna cercare di accumulare quanti più tesori sarà possibile, affrontando pericoli e insidie sempre più terribili e cercando,manco a dirlo,di riportare a casa sana e salva la cosiddetta "pellaccia" di esploratori.

Durante le vostre "passeggiate" all'interno delle fortezze, vi ritroverete spesso in compagnia di personaggi decisamente poco raccomandabili, quali sentinelle armate fino ai denti,armigeri poco socievoli e,dulcis in fundo,ragni,draghi e creature che sembrano uscite da uno dei vostri peggiori incubi.

Per fronteggiare queste minacce potrete raccogliere qua e là, disseminati sul percorso di gioco, alcuni oggetti come pozioni magiche e miracolose,armi e vari strumenti di offesa.

Questa raccolta assume un'importanza basilare in quanto, per affrontare i pericoli e le minacce annidati in ogni castello , dovrete essere ben equipaggiati e riforniti di tutti gli oggetti che potranno agevolare e permettere vittoriosi scontri con tutti i tenebrosi guardiani e con le demoniache creature che infestano i vari Alcazar.

La meccanica stessa del programma infatti,prevede diversi tipi di fortezze, con una distribuzione progressiva di ostacoli e insidie,fino a condurre il giocatore, attraverso le successive esplorazioni , alla prova d'abilità più difficile che lo attende nell'ultimo e incredibile castello,dal quale si potrà uscire vittoriosi solo a patto di poter disporre non solo dell' immancabile abilità e destrezza ma anche di una serie completa di tutti gli oggetti che dovrete

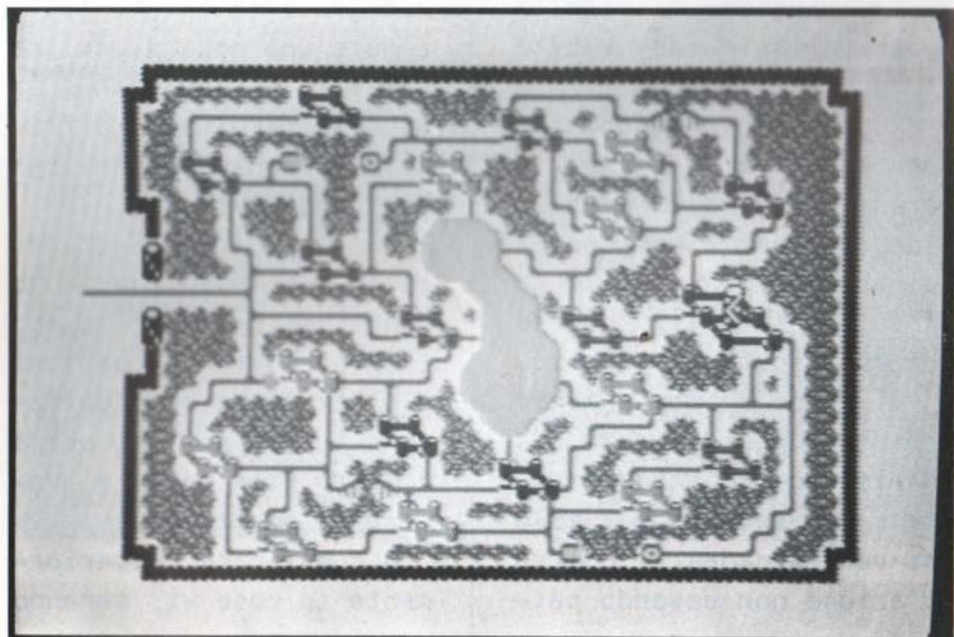
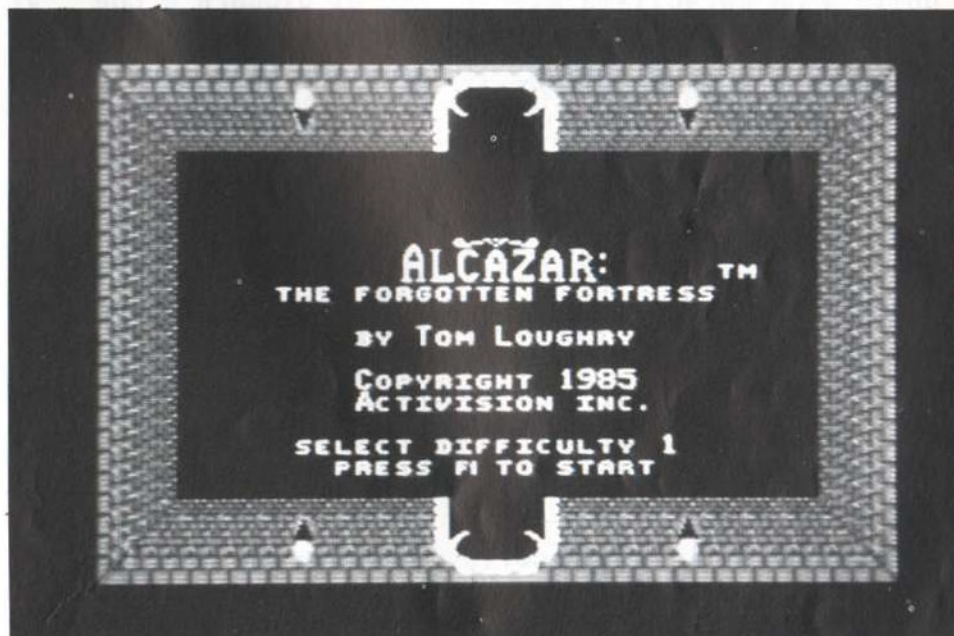
accumulare durante il gioco.

Inizialmente perciò sarà possibile avventurarsi in uno dei castelli meno sorvegliati (e popolati), identificandolo attraverso una immediata e utilissima gerarchia di colori con la quale vengono rappresentati tutti i tipi di Alcazar.

Una volta entrati in questo primo territorio nemico sarà perciò più semplice e meno pericolosa la raccolta di tesori e soprattutto di oggetti a voi utili e, continuando in questo modo, potrete avventurarvi in terreni di gioco sempre più impegnativi.

Tanto per dare un altro tocco di originalità e per distaccare nettamente questo ALCAZAR da tutti i suoi predecessori, l'Activision ha creato all' interno dei castelli delle originalissime trappole e degli incredibili trabocchetti, fra i quali una vertiginosa voragine, della quale non è possibile scorgere il fondo, che improvvisamente si aprirà sotto i vostri piedi, in alcune stanze dei manieri, facendovi precipitare nell'oblio!

ALCAZAR inoltre, si avvale di una grafica apprezzabile e di una colonna sonora davvero intrigante e coinvolgente, rispettando così la tradizione di casa Activision, che ha visto nascere tutte le sue più recenti realizzazioni all'insegna di soggetti di gioco davvero originali e divertenti e di presentazioni grafiche degne di un Arcade.

La giocabilità di ALCAZAR è davvero molto apprezzabile e, di sicuro , non tarderete ad apprezzare e ad amare questo tipo di videocompetizione che in questo programma trova una delle sue massime espressioni.

Titolo : **RUPERT ICE PALACE**
Editore : Quicksilva
Configurazione : Disco/Nastro

L' accoglienza che vi riserva RUPERT I.P. non è certo delle più calorose!

Vi trovate infatti a girovagare per un castello letteralmente ghiacciato e congelato, forse in seguito a un cataclisma atmosferico, dove lastre di ghiaccio e pupazzi di neve vi daranno il benvenuto.

L'azione, al contrario, è delle più infuocate e vi vedrà impegnati attraverso moltissimi schermi nel tentativo di scongelare e liberare alcuni vostri amici e nel recuperare alcuni oggetti preziosi.

Il gioco è il classico Arcade a piattaforme, ma grazie all' originalità del soggetto e alla velocità che lo contraddistingue, l'insieme risulta piacevolissimo da vedere e da giocare.

Rupert,il protagonista, per riuscire nella sua impresa dovrà saltare,scivolare,correre e perfino evitare micidiali palle di neve lanciategli contro da un dispettoso pupazzo.

Il gioco è decisamente ben sviluppato, vanta una grafica molto interessante e decisamente simile ai veri Arcades; inoltre l'azione non essendo particolarmente difficile, rende RUPERT I.P. un ottimo videogame,distensivo e nello stesso tempo appassionante e coinvolgente.

E' il classico programma che non vi stancherete mai di giocare e che vi invoglierà sempre a ricominciare una nuova partita e questo comprova la riuscita e il successo del gioco stesso.

La musichetta che vi accompagnerà durante i caotici schermi di RUPERT I. P. è fra le più indovinate e adatte per un videogioco del genere e il classico commento sonoro a salti,collisioni e scivoloni è uno dei più buffi e piacevoli.

Man mano che procederete nel gioco,gli schermi si popoleranno di spassosissimi oggetti che oltre a dare una nota di colore al gioco,vi renderanno la vita letteralmente difficile impegnandovi nel tentativo di evitarli.

Ogni volta che entrerete in contatto con uno qualsiasi di questi diabolici elicotterini,pattini e slittini da neve,perderete purtroppo una delle quattro viti messe a vostra disposizione.

A complicare ulteriormente le cose vi saranno degli imprevedibili e pericolosi ghiaccioli, che staccatisi dal soffitto congelato,si schianteranno al suolo mettendo a repentaglio la vostra vita.

Cercate quindi di prevedere in quale punto dello schermo cadrà il prossimo ghiacciolo e muovetevi rapidamente,ma con cautela.

RUPERT I.P. è senza dubbio un gioco ben riuscito che rispetto ad altri videogame della nuova generazione,ricchi di accorgimenti speciali, tattiche impegnative e soggetti sempre più astrusi e originali, mantiene vivo lo spirito del vero videogioco da bar,ricco di azione e grafica entusiasmante , musica spiritosa e coinvolgente,offrendo così una occasione di puro divertimento senza troppe implicazioni strategiche e competitive.

Titolo : **THE TRANSFORMERS**
Editore : Ocean
Configurazione : Disco/Nastro

Dal cartone animato al fumetto, dal fumetto al personaggio realizzato in plastica e metallo e dal personaggio giocattolo a quello ricreato con i magici pixel dei videogiochi .

Si sta parlando dei TRANSFORMERS, una fortunata serie televisiva di produzione anglosassone , un po' come Goldrake e Mazinga, che ha visto incontrare larghi consensi soprattutto tra il pubblico dei giovanissimi che a loro volta sono stati sommersi dalle riproduzioni e dai modellini giocattolo di questi loro fantastici beniamini.

Sono quegli aggeggi infernali che cambiano forma ogni minuto, cioè per esempio, dalla macchina da corsa al jet a reazione , fino al robot sofisticato e all'astronave protonica

Sono i giocattoli dei bambini del 2000 forse, e naturalmente ne è stata realizzata una versione computerizzata per soddisfare anche i loro papà che spesso si ritrovano a invidiare questi nuovi giocattoli che distruggono il paragone con le biglie e i soldatini tanto cari alla loro infanzia.

.Si tratta quindi di un gioco d'azione , pieno di incredibili effetti grafici e sonori, capaci di soddisfare ed entusiasmare anche i giocatori più smaliziati; gli schermi di gioco sono collegati attraverso un efficace e ben realizzato scrolling verticale e orizzontale e l'insieme del gioco è molto buono.

E' inevitabile del resto che i soggetti di questa nuova ondata di videogame prendano spesso spunto da filoni già collaudati e sfruttati in altri settori, quindi non resta che accettare questa realtà e apprezzare l' ottima realizzazione con cui avvengono queste trasposizioni.

Ah, dimenticavo di dirvi che durante il gioco controllerete ben 8 personaggi diversi, quindi anche per il giocatore più inesperto, questo sarà di certo un videogame di sicuro successo con una "durata" di gioco che gli permetterà di apprezzarne tutti gli aspetti.

Titolo : **GHOST'N' GOBLINS**
Editore : Elite
Configurazione : Disco/Nastro

E' stato giocato per più di un anno nelle sale giochi di tutto il mondo, ha occupato per molti mesi le prime posizioni delle classifiche internazionali, ha avuto numerose lodi, critiche positive e soprattutto molta fama, e ora la nota Elite dopo una lunga e trepidante attesa, vi offre la tanto desiderata versione casalinga di uno dei più divertenti e originali videogiochi del momento.

Sì è proprio lui, pieno zeppo di onnipresenti zombi , di spettri demoniaci e mostruose creature infernali,GHOST'N'GOBLINS è giunto a ravvivare e a illuminare di una luce nuova, stupefacente e un po' spettrale i malcapitati pixel del vostro video

Forse qualcuno non ne ha mai sentito parlare ?

No, non può essere vero,qualsiasi esperto e anche il più 'ignaro' dei videogiocatori avrà, almeno una volta nella sua lunga carriera di 'videosmanettatore' sentito parlare di questo stupefacente programma.

Spicca infatti nell'ormai onnipresente trama di avventure,esplorazioni pericolose e ricerche di incommensurabili tesori, la ambientazione e la vera e propria 'fauna' che popola il gioco.

C'è bisogno di dirlo ? Il titolo stesso (spettri e spiritelli malvagi) non è già di per se' tutto un programma ?

Forse no, proprio perchè non vi trovate di fronte al solito squallido background con classico castello medievale, altrettanto sfruttati fantasmini e,magari in via del tutto eccezionale,alle canoniche e preziose deambulazioni di scheletri, sempre più goffi e impacciati; ebbene no, in GHOST'N'GOBLINS il classico, ma si tratta solo di lui, intrepido e 'fegatoso' cavaliere si trova a dover intraprendere una temeraria spedizione nelle viscere della terra, verso il regno di Lucifero.

Una missione quindi alla 'lasciate ogni speranza o voi che entrate' che vedrà accendersi incredibili battaglie e sanguinosi duelli fra l'eroe della vicenda e la miriade di demoniache presenze che vanno via via infestando ogni angolo di GHOST'N'GOBLINS sin dalla prima lugubre e tenebrosa schermata con tanto di cimitero e morti viventi ambulanti.

Pare proprio, infatti, che in queste prime fasi di gioco, il terreno del camposanto sia stato irrorato con uno speciale (ed efficacissimo)fertilizzante 'umano' in quanto, vedrete levarsi dalle loro ultime dimore un vero esercito di zombi assetati (com'è d'uopo) del vostro sangue !

Questa è l'unica porzione di gioco 'allo scoperto' infatti, se riuscirete a lasciare alle spalle l'infestato cimitero, dovrete vedervela con un demone alato e con un gigante distruttore per poi procedere attraverso un magico portone nella discesa verso i gironi infernali.

Qui ovviamente, troverete ad attendervi,tutte le legioni di Lucifero al completo, degne creature della fantasia e dell'opera del nostro sommo poeta

Insomma non è cosa per chi soffre di cuore o per chi è facilmente suggesionabile, vero ?

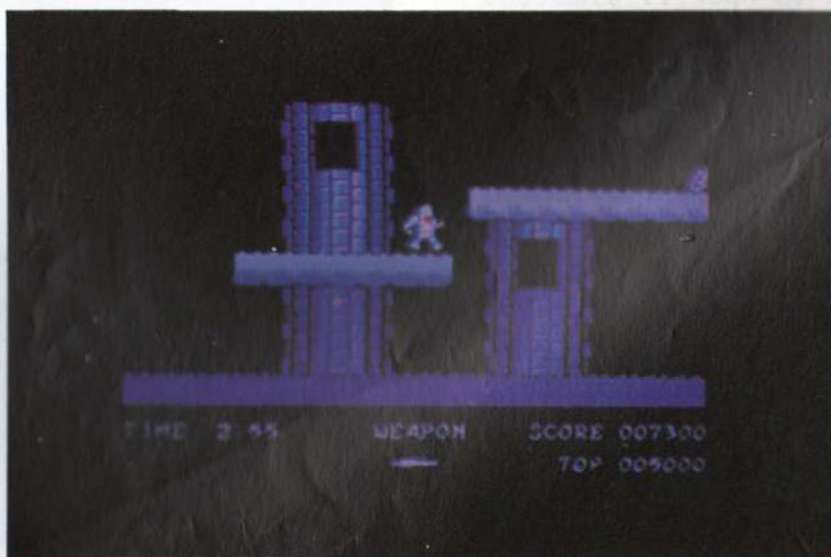
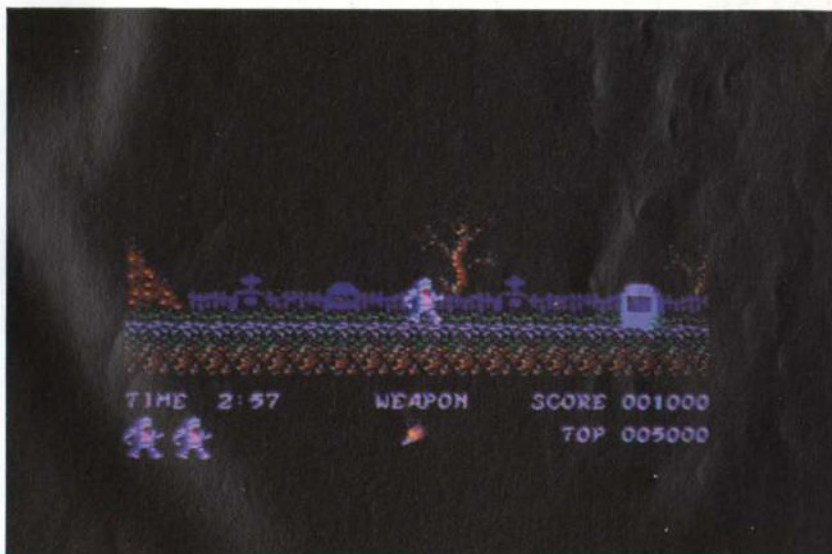
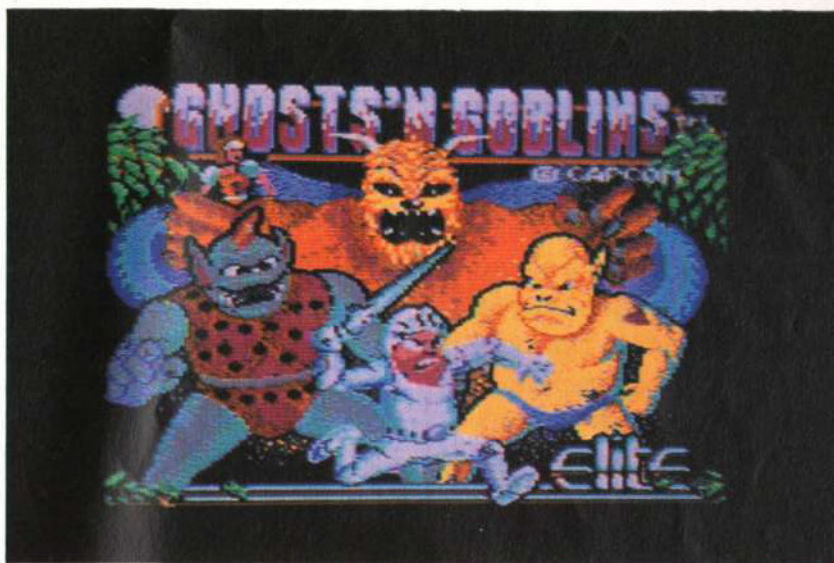
GHOST'N'GOBLINS è un buon programma ricco di avventura,azione,musica , colori e,soprattutto, di moltissimi schermi di gioco; grazie all'incredibile varietà di nuove situa

zioni e al numero incredibile di locazioni, riesce a catturare l' attenzione di ogni giocatore,frastornandolo con una miriade di emozioni e di sfide,invogliando a 'fondere' letteralmente il joystick per totalizzare punteggi stratosferici.

Purtroppo, però credo la Elite abbia dovuto tralasciare una maggiore raffinatezza e la sua solita perizia nell'ambito della veste grafica del programma, in favore di una completa e integra realizzazione della trasposizione 'da casa' di questo famoso Arcade.

Anche se la grafica non è incredibilmente simile a quella dell' omonimo 'coin op', i programmatori 'formato famiglia' di GHOST'N'GOBLINS assicurano che questa versione è assolutamente identica a quella da bar per quanto riguarda lo scopo del gioco,il susseguirsi delle varie fasi e,soprattutto, il numero di schermi da attraversare per giungere al cospetto di Satana in persona.

Ciò mi sembra un apprezzabile gesto di onestà e buona volontà da parte di chi ha scritto questo adattamento di GHOST'N'GOBLINS,evitando di cadere in tentazione, sfruttando un soggetto famoso nel peggiore dei modi, creando cioè, attorno a un no-

me una pessima e incompleta versione , fuorviando l'acquirente ignaro con una presentazione grafica ed editoriale stupefacente quanto ingannevole.

Non tarderete perciò ad amare e odiare questo complicato e impegnativo videogame che,sicuramente , richiederà qualche buona ora di studio e moltissime altre di tentativi,per riuscire a essre svelato in ogni suo particolare.

Bè, direte voi, niente consigli ?!

Sì, credo proprio che a questo punto qualche piccola 'infarinatura' su alcuni trucchetti di gioco non possa che essere di aiuto ai neo-accoliti di GHOST'N'GOBLINS.

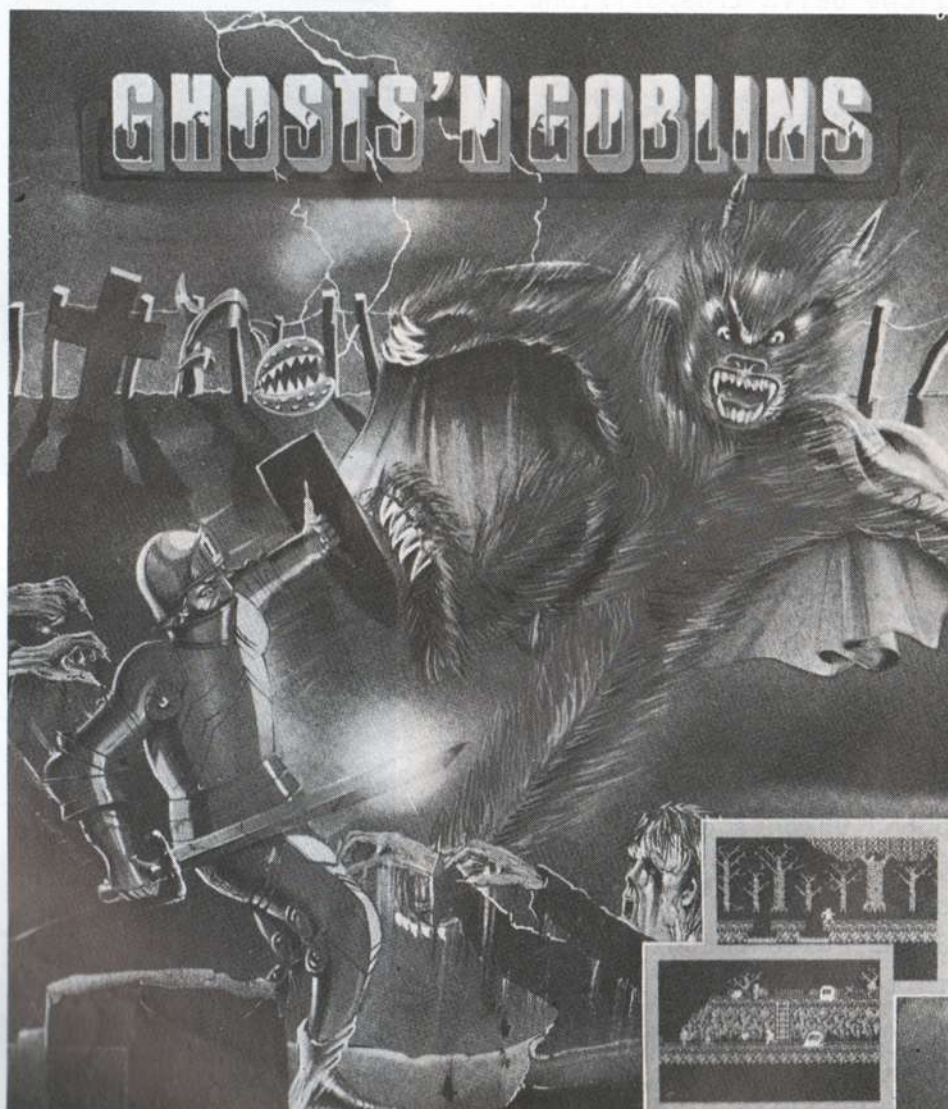
Innanzitutto,qualora incontraste seri problemi nel liberarvi dall'orda di zombi inseguitori; potete 'riposarvi' facendo balzare il vostro cavaliere su una delle molte pietre tombali disseminate qua e la' per il cimitero

Anche le scale possono costituire una valida 'zona franca' in quanto i morti viventi non possono salirle; a questo punto però, attenti a non diventare facili bersagli per quelle odiose piante verdastre che sputano fuori proiettili incandescenti, una volta bloccati su una delle scale.

Inoltre, una facile preda dei vostri pugnali volanti, sono alcuni stupidi, e quantomai tardi di riflessi, pennuti (forse caprimulghi) che stanno appollaiati sulle lapidi per molto tempo,prima di spiccare il volo nella vostra direzione.

Infine,cercate di colpire a raffica i demoni alati e i vari mostri,al termine di ogni fase di gioco,in quanto,seppur grandi e grassi,cadranno al suolo dopo un paio di colpi ben indirizzati.

Insomma chi l'ha dura la vince, GHOST'N'GOBLINS non è un gioco per gli inesperti fans dei vari Pacman,ma per gli incontenibili e irriducibili assi della strategia del joystick.

Ancora una volta l'Arcade la fa da padrone, offrendovi questa 'clonazione' di buon gioco e divertimento , il tutto targato Elite : c'è quindi di che star tranquilli,GHOST AND GOBLINS vi piacerà !

Titolo : **DRAGON'S LAIR**
Editore : Software Project
Configurazione : Disco

Smentite le voci poco attendibili che lo preannunciavano su un supporto di ben 16 Floppy e con grafica al "laser" non meglio identificata, finalmente è arrivato anche in Italia uno dei più originali e "chiaccherati" videogames degli ultimi tempi.

Grazie infatti all' incredibile successo ottenuto dalla versione al laser,su videodisco, realizzata per la dimensione Arcade, DRAGON'S LAIR è riuscito a far tremare e fremere le platee di videogiocatori di tutto il mondo, una volta ventilata la sua conversione per Home Computer.

Oggi,però ci troviamo di fronte ad un normalissimo videogioco,privo di ogni benchè minima connotazione futuristica, originale quel tanto che basta e piacevole alla stregua di altri programmi a volte "orfani" di un acclamato omonimo Arcade.

Il vecchio re Aetheried (non pronunciatelo!) ha perso la sua beneamata primogenita Daphne che, udite, udite, è stata rapita da un malvagio ed enorme drago e gettata nelle oscure profondità della sua incredibile tana.

Il riscatto preteso dal mostro in questione (i game designer riescono perfino a far parlare i draghi!) corrisponde a tutti i tesori posseduti dal padre della principessa,che saggiamente,ha già investito parte di essi per assoldare un coraggioso cavaliere capace di salvare la bella Daphne.

Dirk il coraggioso si è appena fatto avanti e a voi non resta che impugnare il joystick per guidarlo in questa perigliosa impresa di salvataggio.

Sono ben 9 gli schermi di gioco che dalla versione al laser ARCADE sono stati convertiti e ricreati nella memoria del vostro CBM64 e, nonostante l'apparente esiguità di scenari,vi garantisco che completare DRAGON'S LAIR sarà un'impresa mooolto lunga e impegnativa,degna dei veri assi del videogame.

La vicenda inizia nella sala con la piattaforma volante dove, una volta saltati su di essa,si inizierà una repentina discesa nelle viscere della tana del drago.

Durante questa "gita" sul suddetto "ascensore " il nostro Dick farà la conoscenza di fastidiosissime nuvolette che soffiandogli tenteranno di sospingerlo oltre il limite estremo della piattaforma per farlo precipitare in una orrenda e profondissima fossa ove giacciono i cadaveri ed i resti dei precedenti "fegatosi" cavalieri.

Una volta addentratisi ulteriormente nel pozzo sotteraneo bisognerà saltare al volo su una passerella sporgente che permetterà di accedere al corridoio degli scheletri ove,da tutte le stanze adiacenti compariranno degli enormi artigli ossei desiderosi di stritolare Dirk.

Usando la propria spada e una saggia amministrazione dei movimenti il nostro eroe arriverà alla stanza delle corde infuocate, qui, prendendo spunto da un classico tema Arcade, Dirk dovrà rapidamente raggiungere l'estremità superiore dello schermo utilizzando liane e piattaforme prossime ad essere completamente divorate dal fuoco.

Da qui si giungerà nella sala delle armi in cui dovrete sventare la minaccia costituita da magli ,

asce e altri "oggettini " volanti, capaci di "rovinare" definitivamente la carriera al nostro cavaliere.

Stanchi ?! No, non potete esserlo proprio ora : vi aspetta infatti una serie di rampe sorvegliate da astuti quanto antipatici mostriciattoli degni di essere passati a fil di lama.

Attenzione a non indugiare troppo però, le rampe, infatti, vanno via via disintegrandosi preannunciando infauste cadute in pozzi senza fine.

Si arriva dunque alla sala dei tentacoli dove Dirk si dovrà guardare da infide e sinuose estraflessioni tentacolari pronte a ghermirlo e a farne polpette!

Oplà, girate il floppy disk a questo punto e sciroppatevi ancora una volta la stanza con la piattaforma volante per poi giungere nella 'scacchiera mortale' ove dovreste confrontarvi con un gigantesco armigero in una tremenda e pericolosa parodia del gioco degli scacchi.

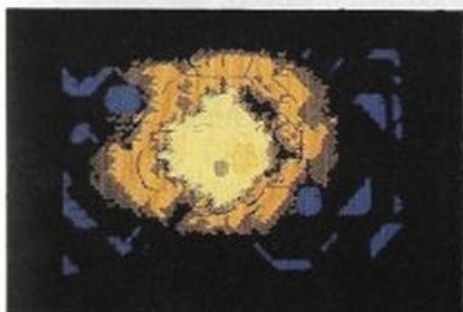
Finalmente Dirk potrà quindi affrontare il dannato lucertolone e aggirando alcuni ostacoli giocherà il tutto per tutto per recuperare la bella e sfortunata Daphne.

Una delle caratteristiche di maggior rilievo di DRAGON'S LAIR è costituita dal fatto che non si gioca per fare punteggi incredibili ma esclusivamente per cercare di recuperare e salvare la principessa.

Non potete quindi smettere di giocare,è una questione di vita o di morte !

DRAGON'S LAIR è un buon programma che, nonostante il facile successo dovuto alla celebrità della versione Laser riesce ad autosupportarsi ottimamente o con una grafica molto buona o con una certa varietà di scene e situazioni, senza mai far rimpiangere al giocatore la capatina in sala giochi per sfidare il Drago "al laser".

Effetti sonori e, nel complesso, un'ottima e curata realizzazione fanno di questo DRAGON' S LAIR un gioco memorabile che , di certo, verrà giocato e ricordato per molto.tempo

games

Titolo : **R.M.S. TITANIC**
Editore : Electric Dreams
Configurazione : Disco/Nastro

Benvenuti nello staff degli arditi esploratori che sta per intraprendere la più coraggiosa ed incredibile impresa.

Si tratta infatti,di recuperare i tesori disseminati a bordo del famoso sfortunato transatlantico TITANIC, disperso tra le oscure ed infide profondità dell'oceano Atlantico.

Brrr...tutto questo mette un po' di paura, non è vero ?

Tuttavia per gli amanti dell'avventura e del mistero le sorprese non sono ancora finite.

Si tratta, per la precisione, di condurre un'accurata indagine sulle cause dell'affondamento di questo imponente vascello parallelamente a un'esplorazione per portarne in superficie tutti i più preziosi manufatti.

Il TITANIC giace ad una profondità tale da non permettere ai singoli esploratori di resistervi equipaggiati del solito respiratore e della sottile muta;perciò; alcuni benevoli e 'disinteressati' mecenati hanno, di comune accordo, deciso di stanziare i fondi necessari ad allestire una ben organizzata ed equipaggiata spedizione di ricerca.

Vi verrà fornito infatti uno speciale batiscafo miniaturizzato capace di resistere ad alte profondità.

Numerose e successive esplorazioni nel cuore della nave dimenticata e una acuta e saggia gestione sia dei fondi stanziati, sia dei rapporti con i patrocinatori dell'impresa, rendono questo gioco una vera miscela di avventura, mistero, rischio ed intrigo.

Il soggetto è davvero entusiasmante, senza ombra di dubbio molto originale e capace di stregare anche il più sprovveduto videogiocatore,risucchiandolo in un microcosmo di forti emozioni e di mistero.

Si possono effettuare quante più esplorazioni quanti più fondi saranno stanziati,cercando di fornire risposte concrete sia alla vostra sete di conoscenza,sia ai pressanti quesiti degli armatori e degli assicuratori che si aspettano da voi le soluzioni di numerosi enigmi che il transatlantico maledetto si è portato con sè nella sua discesa nelle viscere dell' oceano.

Fra le altre cose,si dovrà, ad esempio, scoprire se il comandante del vascello era dedito all'alcool e se questa sua ipotizzata debolezza abbia giocato un ruolo rilevante fra le cause che portarono al tragico affondamento.

Non preoccupatevi , per risolvere questo ed altri enigmi, non dovrete eseguire "entusiasmanti" autopsie a centinaia di metri sotto il mare,su cadaveri di malcapitati defunti anni or sono ma, a questo proposito, i realizzatori di R.M.S.TITANIC hanno evitato accuratamente ogni possibile implicazione o riferimento decisamente macabri, realizzando le "prove" e gli indizi da voi cercati , sotto forma di oggetti,accessori e reperti incrostati dalla salsedine,sparsi un po' ovunque per il vascello.

Il vostro batiscafo è molto sofisticato e prevede,tra le altre cose l'impiego di un efficiente e robusto braccio meccanico robotizzato che vi permetterà di raccogliere e immagazzinare tutti gli oggetti presenti a bordo.

Per accedere all'interno della nave potrete penetrare nei tre fumaioli,

e da lì alla sala macchine, o dal ponte di prua, limitando l' esplorazione in relazione alle dimensioni e alla manovrabilità del vostro mezzo.

Disponendo di un potente riflettore,inoltre,potrete squarciare le tenebre,una volta all'interno del vascello, illuminando i compartimenti ed i vani che visiterete.

Gli effetti sonori sono a questo proposito, davvero entusiasmanti e adatti a sottolineare la pericolosità e la drammaticità della vostra esplorazione aumentando la carica di mistero e di suspence che contraddistingue l'intera vicenda.

Nessuno è in grado di avvertirvi dei pericoli e delle insidie che potrebbero celarsi sotto una porta stagna o dietro un portello,sta però di fatto che la vostra abilità e la vostra prontezza di riflessi potranno,più di una volta, salvarvi la vita.

Inoltre,si devono tenere d'occhio le riserve di ossigeno e di carburante del vostro batiscafo, potendo eventualmente contare sull'uso estremo di un efficiente trasmettitore di SOS che si rivelerà tanto immediato quanto dispendioso.

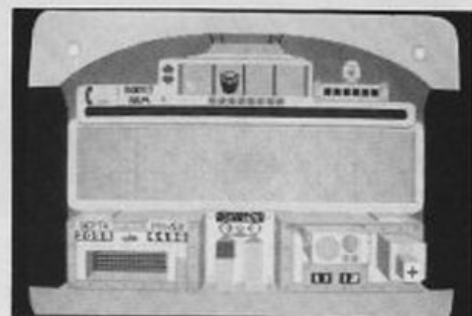
A voi quindi il compito di non deludere i vostri finanziatori fornendo loro le basi per motivare un prolungamento dell' esplorazione, al fine di potersi tuffare ancora una volta in un "mare" di mistero,avventura e di emozioni.

Potete diventare ricchi e famosi o giocarvi l'intero batiscafo e la maschera da sub!

R.M.S. TITANIC è un bel gioco,davvero divertente, grazie all'atmosfera stregata che ne contraddistingue le varie fasi e, soprattutto per merito dell' ottima realizzazione grafica su cui si articolano i vari momenti dell'esplorazione.

Oltre a presentare una intera schermata che rappresenta l'interno del batiscafo, R.M.S.TITANIC si avvale anche di un ottimo scrolling tridimensionale per gestire le osservazioni dei vari scompartimenti della nave.

Questo gioco si rivela quindi un appuntamento irrinunciabile per tutti gli amanti del vero divertimento, che potranno gustare in R.S.M.TITANIC un cocktail esplosivo di intelligenza,strategia ed azione.

games

Titolo : CAULDRON II
Editore : Palace Software
Configurazione : Disco/Nastro

Tremate, tremate, le streghe son tornate !

Anzi,per meglio dire le zucche son tornate!

Ebbene si, è lei, è di nuovo qui, più agguerrita che mai, attorniata da ribollenti pentoloni e pozioni incantate, la celeberrima strega di CAULDRON, è ritornata a infestare i pixel del vostro schermo video!

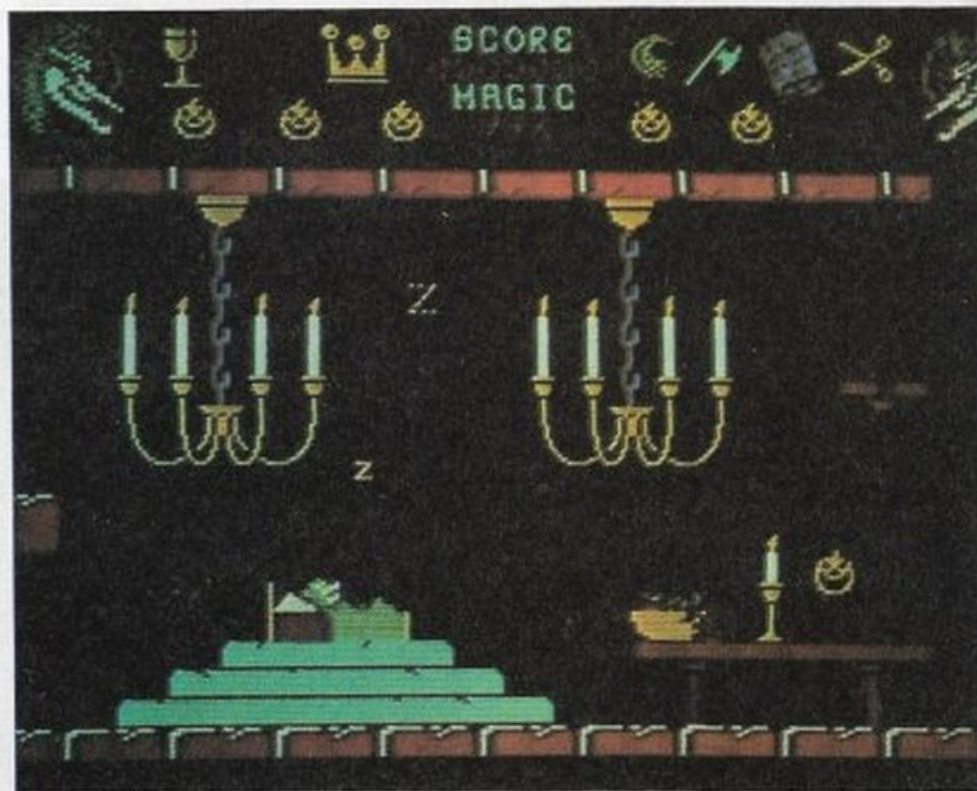
Si tratta infatti, del secondo episodio della famosa saga di CAULDRON, videogioco di streghe, pipistrelli,filtri magici e scope volanti.

La Palace Software,dopo l'incredibile successo del primo azzeccatissimo tomo di questa opera stregonesca, ha pensato bene di riproporre le vicende incantate e travolgenti della vecchia e cara HAZEL (la strega),sfornando un nuovo videogioco davvero eccellente e privo di ogni possibile particolare,eventualmente "ereditato" (con poco sforzo) dal suo predecessore.

CAULDRON II è un ottimo programma,incredibilmente originale che può essere considerato a se' stante, senza annoianti ripetizioni o clonazioni dell' insieme delle eccellenti,ma passate peculiarità del primo episodio.

Di ciò,prova ne sia che la trama di per se stessa è stata radicalmente modificata e riscritta di sana pianta,organizzando così un soggetto di gioco davvero unico.

Nella prima 'puntata'dovevate aiutare la simpatica fattucchiera a recuperare tutti gli ingredienti necessari al fine di poter elaborare una potente pozione che le avrebbe permesso di accrescere incredibilmente i suoi poteri.

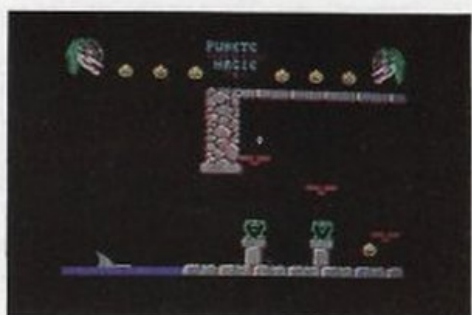
Ora,però la vecchia Hazel si è fatta quanto mai malvagia (come ogni strega del resto) e,tuffandosi nei più profondi misteri della magia nera,ha assunto poteri magici davvero temibili che non esita a sfruttare per dominare tutti coloro che le stanno intorno.

Hazel si è costruita un tenebroso maniero, infestato, com'è d'uopo, dei più temibili mostri e delle più agghiaccianti presenze infernali, cercando di accrescere ulteriormente la propria magia, ora devoluta interamente a scopi malefici.

Peccato, direte voi, la strega Hazel era così simpatica !
Non disperate, in CAULDRON II la vera protagonista della vicenda è una altrettanto accattivante e spiritosa zucca balzerellona che, scampata alla notte di Halloween, si è nascosta nel fitto della foresta, al riparo dai sortilegi della crudele maga

Il simpatico vegetale, con tanto di bocca ed occhi, dovrà penetrare nel maniero incantato, rubare alla strega tutti i suoi strumenti magici, tagliarle una ciocca di capelli e gettare il tutto nel classico e immancabile pentolone, ove si compirà una magia che farà rinsavire Hazel dai suoi insani propositi e libererà tutte le creature a lei assoggettate.

Da questa intrigante e invitante sceneggiatura, scaturisce un buon gioco ricco di emozioni, azione e divertimento .

La difficoltà maggiore di questo programma è la difficile e abbastanza inusuale gestione dei movimenti della vostra zucca che, capace soltanto di compiere balzi d'ogni genere, vi farà letteralmente fondere il joystick durante le prime partite.

Occorre infatti impadronirsi di questo strano

1) Goblet - Difende dalle mani
2) Ascia - Per aprire le porte
3) Forbici - Per tagliare i capelli della strega
4) Corona - Difende dalle magie della strega
5) Scudo - Difende dagli scheletri
6) Libro - Per completare il gioco

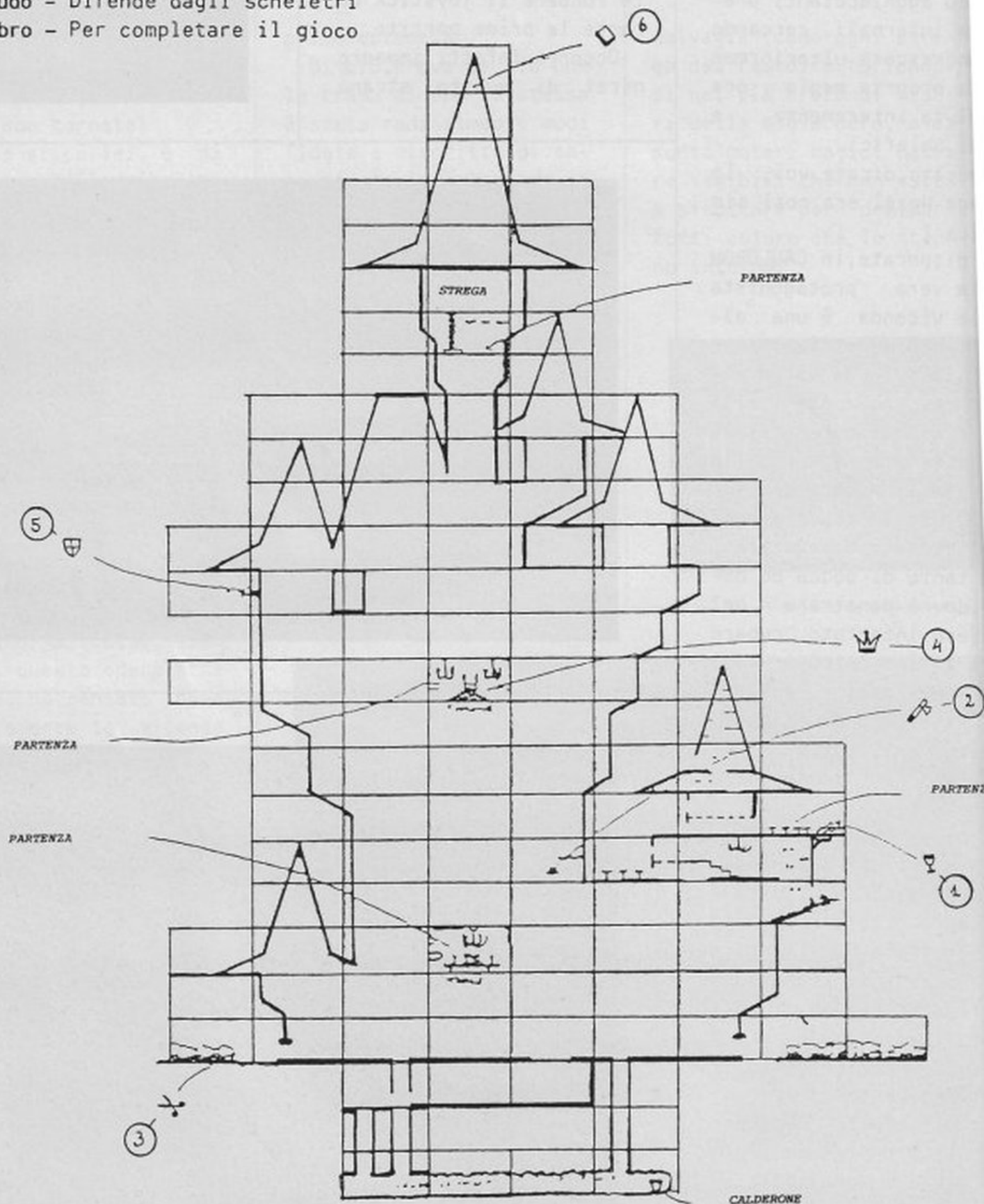
STREGA

PARTENZA

PARTENZA

PARTENZA

PARTENZA

CALDERONE

controllo di gioco, per riuscire a procedere e semmai uscire vittoriosi, in questa avventura.

Ogni schermata rappresenta una stanza del castello, per un totale di 130 locazioni che compongono una completa sezione verticale dello stesso.

Non ci sono ascensori o piattaforme elevatrici in CAULDRON II e pertanto dovrete imparare a far "saltare" la vostra zucca (neanche fosse una pulce ammaestrata) per raggiungere le inacessibili e tenebrose torri del maniero ove si celano indispensabili oggetti.

Inoltre, sarà utile scoprire l'esatta locazione della stanza di Hazel, in modo da poterla sorprendere durante il sonno e tagliarle la magica ciocca di capelli.

A condurre il tutto, vi sono scheletri ambulanti, mani artigliate, mazze volanti e terribili aracnidi dalla puntura mortale.

A ogni modo le difficoltà non terminano qui; in alcune stanze della fortezza, gli oggetti si potranno animare magicamente, vedi per esempio bicchieri, candelabri, piatti da portata e suppellettili varie, costituendo un grosso pericolo, nonchè un notevole ostacolo alla vostra deambulazione "zucchesca"!

Dove si celerà mai il fatato calderone della strega?

Riuscirete, intrepidi lettori a far trionfare il bene sul male e a far vincere la pazzerellona zucca incantata?

Impegnatevi! Questo è tutto quanto è possibile consigliarvi; CAULDRON II è un gioco difficile, forse più del suo predecessore e vi terrà davvero incollati al video per lunghe ore di frustranti tentativi e di incredibili e irrinunciabili sfide.

E' un programma stregato, una volta provato e assaggiato vi farà schiavi della sua grafica incredibile, della sua trama incantata e del suo svolgimento mozzafiato.

Le buone trovate realizzative già apprezzate in CAULDRON non si risparmiano in questo nuovo programma, dotandolo di una grafica degna di un "coin up" da bar, di effetti sonori quanto mai appropriati al tema della vicenda e di una giocabilità di eccezione, irrinunciabile e accattivante.

Giusto per agevolarvi un po', si è pensato di stendere un abbozzo della mappa di CAULDRON II che vi suggeriamo di completare e 'ponzare' a fondo prima di gettarvi a capofitto nell' esplorazione avventurosa della residenza della fattucchiera.

Chi ama i buoni videogame, non puo' privarsi di CAULDRON II, chi desidera confrontarsi con un gioco davvero impegnativo e competitivo non potrà trovare di meglio, chi vorrà semplicemente svagarsi non potrà non riuscire affascinato da questo originalissimo passatempo computerizzato.

Titolo : POLAR PIERRE
Editore : Datamost
Configurazione : Disco

Per gli amanti del joystick e dei giochi multischermo ecco un programma davvero divertente.

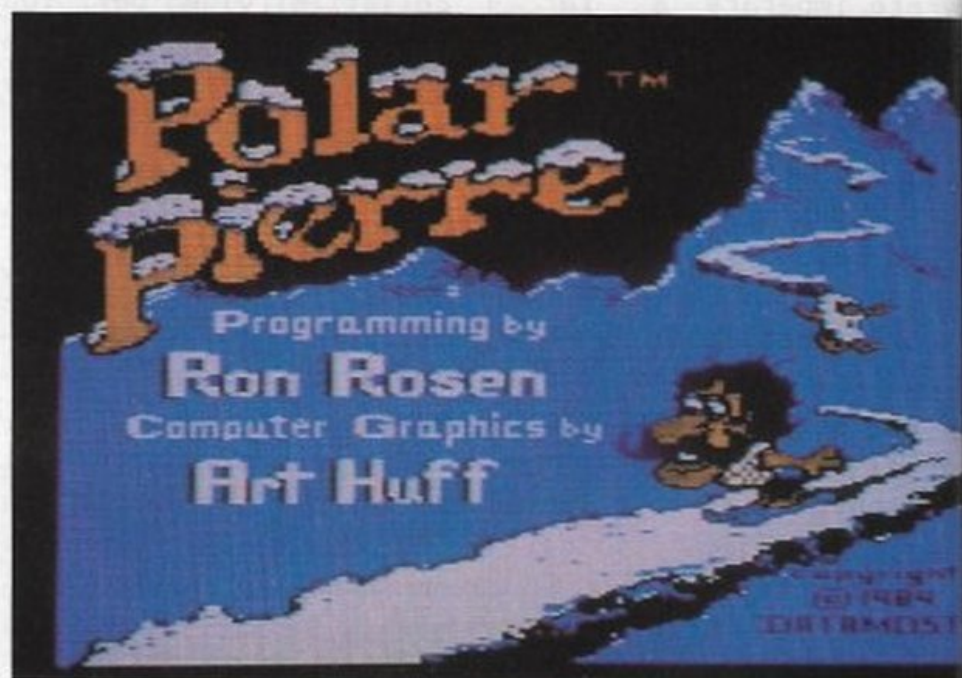
L'azione frenetica e decisamente ammiccante a quella tipica degli Arcade, riempirà le vostre serate e il vostro tempo libero con lunghe sfide e competizioni all' ombra (si fa per dire) di case innevate, ghiaccioli un pò cresciutelli e piste congelate.

Come avrete forse già indovinato dal titolo, Polar Pierre è ambientato in un paesaggio decisamente nordico, dove, combattendo contro le mille insidie in esso celate, dovrete destreggiarvi nel semplice, ma divertente obiettivo di alzare e abbassare mille bandierine colorate sui rispettivi pennoni.

Il pretesto che vi introduce al gioco è quindi veramente elementare e, degno di tanti Arcade di successo.

Il gioco è, però molto difficile: dovrete infatti guardarvi da piattaforme interamente ghiacciate e piste innevate, scale pericolosamente scivolose guidando un buffo personaggio attraverso gli innumerevoli e coloratissimi schermi di questo programma.

La grafica è molto apprezzabile fin dallo schermo di presentazione e si sviluppa egregiamente attraverso circa 50 schermi di gioco.

L'accompagnamento musi cale e gli effetti speci li sembrano arrivare di rettamente da uno dei pi recenti e apprezzati arc de,e com'è intuibile,l'i

sieme di tutti questi ottimi elementi non può che risultare decisamente gradevole.

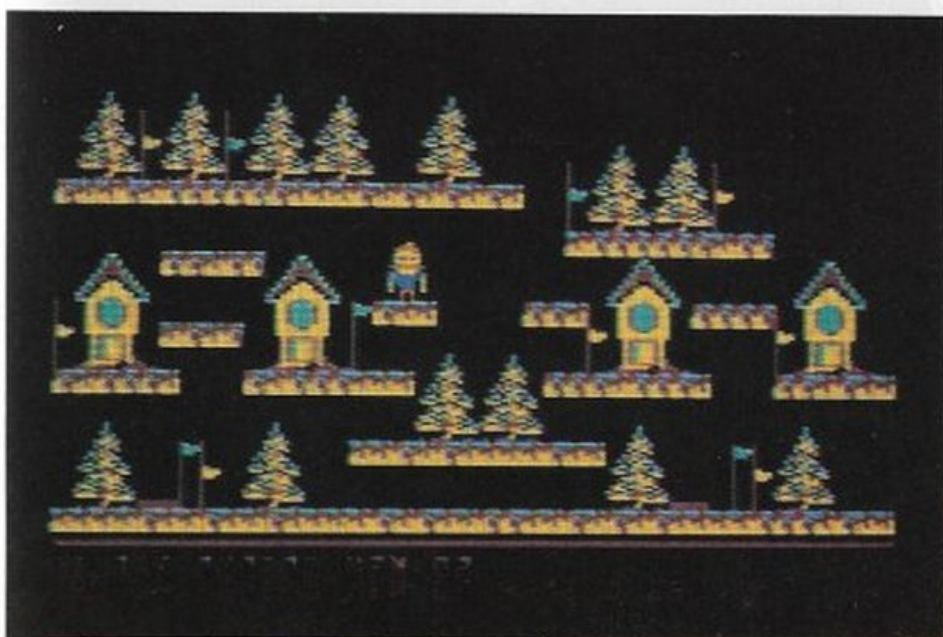
Una delle difficoltà principali di POLAR PIERRE sarà quella di impadronirsi di tutte le complicate tecniche di movimento di cui si avvale l'animazione del vostro personaggio e,anche una volta diventati padroni della situazione,sarà impegnativo e difficile mantenere il controllo dell'omino una volta guidato sulle pericolose lastre di ghiaccio.

Un'altra particolarità di questo videogame consiste nel trovare,al termine di ogni schermo,la sempre diversa e ben celata via d'accesso al successivo terreno di gioco, impegnandovi quindi anche a livello intuitivo e mettendo a dura prova la vostra arguzia e la vostra sagacia.

Inutile dirvi che per arrivare all'ultimo schermo di gioco sarà necessaria ben più di una "seduta", e un eventuale studio attento dei possibili schemi di gioco non sarà certo da tralasciare.

POLAR PIERRE è un classico gioco per padri e figli,dove le sfide si accaniranno a più non posso nel tentativo di raggiungere punteggi stratosferici.

Non dovrete però stupirvi se il ragazzino dodicenne riuscirà a battere clamorosamente voi veterani della tastiera; POLAR PIERRE è un classico gioco per chi ha prontezza di riflessi e abilità da vendere e si rivela impietoso per chi non ha dimestichezza e familiaretà con il joystick.

Un gioco semplice,immediato e facilmente intuibile,solo dal punto di vista realizzativo,ma impegnativo,intrigante e decisamente irrinunciabile per chi ama questo genere di videogame.

Titolo : **KUNG FU MASTER**
Editore : Data East
Configurazione : Disco/Nastro

Ottima trasposizione da bar di questo KUNG FU MASTER che esula, grazie all'originalità dell' Arcade; dal solito schema che caratterizza le simulazioni da combattimento con arti marziali.

Vi trovate infatti in una grande pagoda, residenza del solito malvagio , che rapita la compagna di avventure, l'ha portata nell'angolo più remoto della sua residenza, tramando chissà quali torture!!

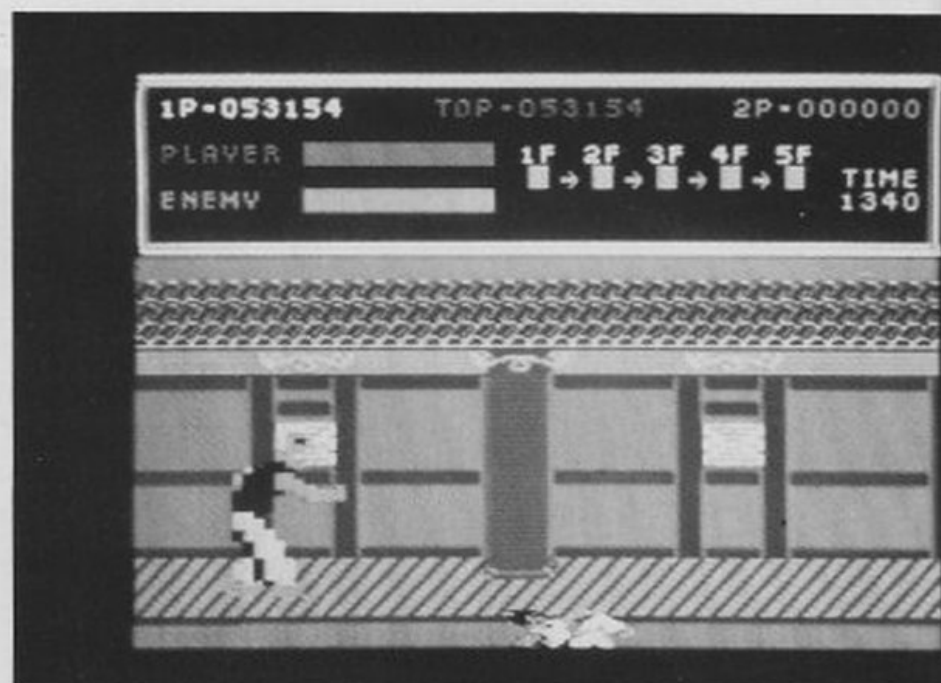
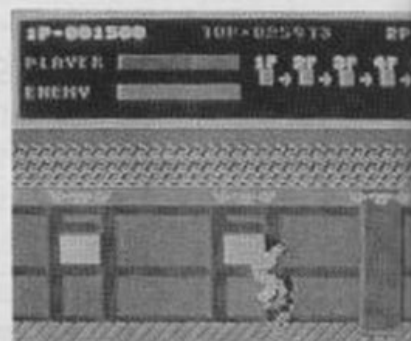
Invece di darvela a gambe,bisogna cavallerescamente fare di tutto per liberarla e fronteggiare quindi mille avversari che tenteranno di farvi la pelle.

Dimenticherete , quindi le regole classiche di una buona simulazione da combattimento,a favore di un attento studio dello scenario e delle insidie che esso nasconde.

Ecco l'originalità di questo programma che ,presentato con una grafica degna di un vero e proprio Arcade,dà una verniciata di novità, a questa ennesima avventura nella terra del Sol Levante.

Lo scrolling orizzontale è ben curato e la musica è decisamente apprezzabile con quel suo ritmo incalzante che sembra spronarvi alla lotta e alla competizione.

I numerosi piani di cui si compone la residenza del cattivo di turno offrono spunto per la realizzazione di trabocchetti e mille altre diavolerie che non tarderanno a farvi pentire di essere entrati in un tale dedalo mortale.

Anche per questo gioco vale il discorso fatto per le varie trasposizioni da bar, che vi permettono di allenarvi in tutta comodità in vista di scontri con il fratello maggiore Arcade.

games

Titolo : **ROCKY HORROR SHOW**
Editore : CRL
Configurazione : Disco/Nastro

Un nuovo adattamento e una nuova trasposizione da film, un nuovo entusiasmante successo nel campo dei videogiochi.

La pubblicità di questo gioco dice infatti : 'Non sognatelo, ma giocatelo!!'

Questo slogan si adatta perfettamente a questo originale e ottimo videogame che, per chi non avesse visto l'omonimo film , vi vedrà vestire i panni di un intrepido e baldo giovanotto (o di una ragazza, a seconda dei casi) che, privato della sua dolce metà, catturata e tenuta prigioniera in un tenebroso maniero, dovrà fare di tutto per cercare di liberarla.

Ma le difficoltà sono appena cominciate!

La vostra compagna infatti è stata congelata e trasformata in una statua vivente dal crudele proprietario del castello e l'apparecchiatura che potrebbe far rivivere la sventurata giovane è stata smantellata e sparsa un po' dappertutto nelle sale del maniero, obbligandovi così a una frenetica e disperata ricerca di tutti i pezzi che dovrete poi assemblare e utilizzare .

Per aggiungere ancora un po' di ostacoli e di impedimenti alla vostra impresa, il castello è stato magicamente popolato di mostri e individui poco raccomandabili che , una volta incontrati , a patto di essere molto fortunati si limiteranno a spogliarvi completamente invece di incenerirvi con i loro raggi mortali.

Oltre a questi 'spiritosi' personaggi ve ne è uno particolarmente scapicollato che ha la deprecabile abitudine di girare per le sale del castello a cavallo di una possente e rombante motocicletta e è inutile dirvi che uno scontro con questo vi risulterebbe senz'altro fatale.

Le stanze innumerevoli del maniero sono piene di insidie e, fra l'altro, contengono, celate un po' ovunque, le chiavi che che permettono l'accesso alle adiacenti aree del castello.

Queste chiavi però sono trasportabili solo una per volta e non vi sarà perciò possibile farne scorta per agevolarvi i movimenti e i passaggi da stanza a stanza.

Vi sarà inoltre un antidiluviano ascensore che vi permetterà il passaggio ai piani superiori del castello, mentre una minacciosa macchina lanciafulmini ostacolerà il vostro cammino.

Gli ingredienti del game dell'Horror (così si potrebbe definire questo gioco) non mancano di certo e la suspence e il divertimento sono senz' altro assicurati.

La grafica , simile a quella molto apprezzata di alcuni giochi per lo Spectrum, si avvale di ulteriori migliorie e accorgimenti derivanti dalla maggior versatilità del vostro CBM 64 e, pertanto, la presentazione grafica di questo videogame risulta molto curata, spiritosa e divertente.

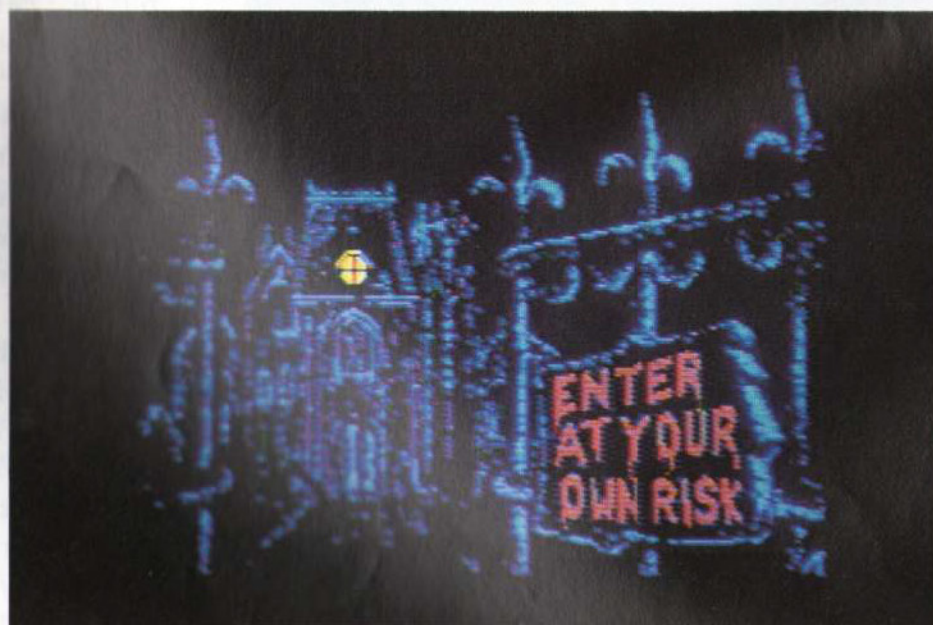
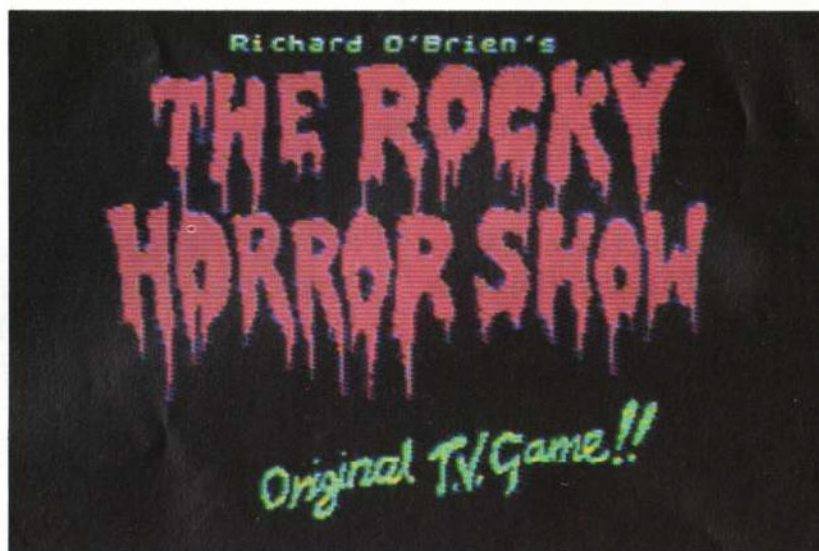
Le stanze che compongono la residenza di questa sopracitata " gabbia di matti ", sono curate fino nei minimi dettagli e vi converrà analizzarle e osservarle attentamente se vorrete carpire i preziosi segreti in esse celati.

L'assemblaggio della Medusa Machine, questo il nome del malfamato apparecchio paralizzatore, vi impegnerà non poco sopratutto in quanto le possibilità a vostra disposizione sono ridotte ad una sola

vita,persa la quale dovrete ricominciare il gioco.

Forse in questo i programmatori di ROCKY HORROR SHOW sarebbero potuti essere più indulgenti e comprensivi nei confronti dei giocatori meno esperti,ma del resto un gioco troppo facile, a lungo andare, non può che stancare.

Un soggetto molto originale, una realizzazione davvero unica nel suo genere e una grafica eccellente, il tutto condito da un pizzico di vero terrore, di magia e di mistero.

Per gli " aficionados " del joystick ecco quindi un'ottima occasione per cimentare la propria bravura e il proprio ingegno nell'ambito di un gioco davvero piacevole e divertente.

games

Titolo : **A.C.E.**
Editore : Cascade Games LTD
Configurazione : Disco/Nastro

Allacciate le cinture di sicurezza,infilate il fido casco da pilota e preparatevi a decollare con il vostro sofisticato Jet per effettuare rapide e indiavolate incursioni sul territorio nemico.

A.C.E. non è la solita simulazione di volo che , anche se ben realizzata , richiede sempre ore di studio sul manuale di istruzioni,al fine di comprendere il funzionamento del velivolo che si deve imparare a far volare.

A.C.E. è un gioco d' azione,molto vario,ben realizzato,che richiederà solo qualche secondo per selezionare le varie opzioni da tastiera.

Un concetto quindi rivoluzionario, quello su cui è stato concepito questo ottimo videogame, realizzato proprio per venire incontro alla crescente schiera di 'computeristi' stanchi di apprendere lezioni di ingegneria aeronautica e desiderosi di lanciare missili di seguito terra-aria, infuocare il conflitto usando i propri cannoni alari e sfruttare al massimo tutte le altre mille diavolerie tecniche che l' armamento di un caccia supersonico oggi può offrire.

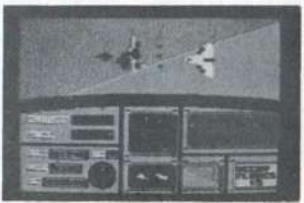
L' azione comprende vari scenari,molti livelli di difficoltà selezionabili dall'utente, mappe e cartine molto dettagliate e non ultima, una visione della cabina di pilotaggio,essenziale,chiara e ben realizzata per quanto riguarda l'aspetto funzionale.

Vi troverete quindi ad ingaggiare frenetici duelli aerei con assalitori nemici,mentre dovrete bombardare e ripulire il territorio nemico da postazioni missilistiche,batterie contraeree e installazioni belliche.

Questo è un bel gioco, non piacerà forse da impazzire a chi ha già stretto un sodalizio ideale con la SubLogic,apprezzandone i famosi FLIGHT SIMULATOR, ma proprio per la sua immediatezza non potrà che interessare ed entusiasmare anche gli appassionati più sofisticati.

La grafica è curata a dovere ed è proprio la mancanza,peraltro voluta, di ulteriori particolari e di ulteriori migliorie, che contribuisce a rendere A.C.E. un gioco facile da capire,da giocare e da apprezzare.

Niente più quindi pannelli con strumenti incomprensibili, e orge di tasti multicolore e multifunzione,ma semplici, essenziali e immediati apparecchi di controllo.

Del resto lo sanno tutti che per far decollare un Jet bisogna,come minimo aumentare i giri del motore e alzare il carrello appena decollati, no ?

Titolo : **FIGHT NIGHT**
Editore : U.S. GOLD
Configurazione : Disco/Nastro

Per quanto riguarda le simulazioni sportive che hanno come tema la boxe, il numero di programmi in commercio è decisamente notevole e ciò rende ardua la scelta sia per il giocatore sia per chi deve formulare critiche al riguardo.

In questo caso FLGIHT NIGHT vi trae brillantemente d'impaccio offrendovi un'ottima simulazione di boxe e in più un vero e proprio set di costruzione per creare a tavolino il pugile perfetto e imbattibile.

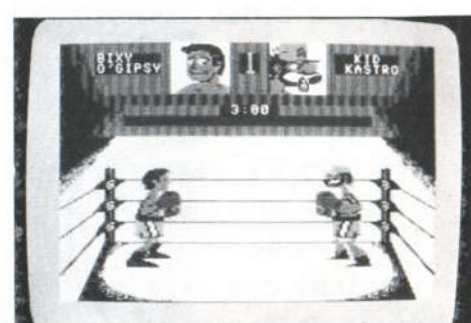
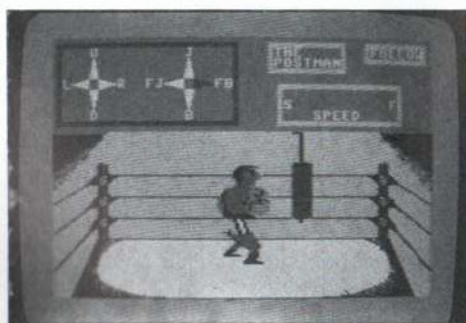
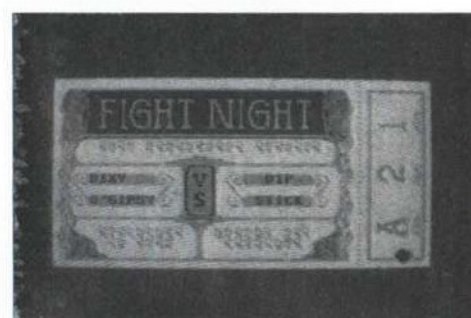
Un po' come il più recente avversario di Rocky il pugile potrà avere caratteristiche fisiche e agonistiche tali da poterlo confrontare con tutti gli agguerriti antagonisti che il programma comprende.

E' quindi questa la caratteristica più interessante di questo programma che anche sotto il punto di vista grafico soddisfa pienamente.

E' interessante notare che nell'ambito del programma stesso si dispone anche di una vera e propria palestra personale nella quale potrete apprendere tutte le tecniche pugilistiche vincenti e allenarvi in previsione di futuri incontri incandescenti.

Le esaurienti istruzioni vi introducono ad un semplice quanto immediato uso del programma,e l'ottima grafica avvince e coinvolge in maniera eccellente il giocatore.

E' possibile sfidare un avversario umano selezionando un'opzione dal menù principale, ed è veramente esilarante la varietà di aspetti attraverso i quali entrambi i giocatori possono realizzare la figura del proprio pugile al quale potranno persino mettere il proprio nome.

Niente più nasi rotti e occhi pesti quindi, ma al massimo qualche joystick fumante dopo le accanite riprese che vi impegneranno sul ring di FIGHT NIGHT!

Titolo : **GATES OF DAWN**
Editore : Virgin
Configurazione : Disco

Questo videogame e di per se' già interessante a partire dalla presentazione con cui la Virgin lo propone al pubblico.

Si è preso spunto da un sogno notturno della vostra fantasia e del vostro inconscio, che vi ha catapultato in un intricato labirinto ove , con l'aiuto di un'armatura medievale e della fida Excalibur, dovrete andare alla ricerca dell'uscita , collezionando tesori preziosissimi durante il cammino.

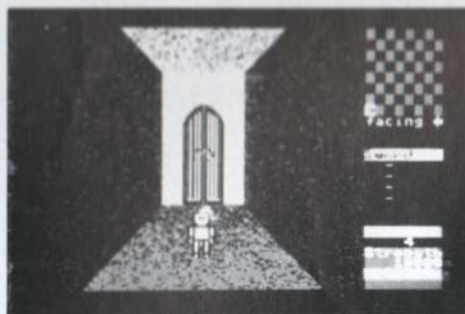
I programmatori di GATES OF DAWN hanno punteggiato il percorso di trabocchetti,passaggi segreti,stanze misteriose e, chiaramente,di mostri e creature degne del vostro peggiore incubo.

Rifacendosi al soggetto del vostro celeberrimo "Temple of Apshai",questo videogame vi toglierà di impaccio da regole e da strategie particolari,amministrabili attraverso la tastiera e vi permetterà un buon lavoro di 'mappaggio' e di studio dell'ambiente in cui vi trovate,facendo esclusivamente uso del joystick e di pochissimi tasti per amministrare le armi e i beni in vostro possesso.

Per eludere la ferocia di alcuni abitanti di questo labirinto di sogno,dovrete infatti contrattare e barattare la vostra incolumità con gioielli e preziosi che nel frattempo avrete avuto cura di raccogliere durante il cammino

Un gioco non molto originale, che però ha il grande pregio di semplificare e condensare tutti i suoi predecessori,rendendosi accattivante e divertente proprio per la velocità d'azione e anche per l'innumerevole varietà di stanze,oggetti e personaggi che via via si incontreranno.

Inutile dirvi che di volta in volta il labirinto cambierà,seguendo imprevedibili schemi randomizzati,offrendovi così la possibilità di giocare ogni volta una nuova,entusiasmante avventura nei meandri della vostra "psiche" computerizzata.

games

Titolo : **STARQUAKE**
Editore : Bubble Bus
Configurazione : Disco/Nastro

Ormai, dopo i primi fortunati successi, varie Software House come la Ultimate e la Firebird, non hanno esitato a produrre quasi "in serie" giochi analoghi ai famosi Underwurdle e Sabre Wulf, facendo sì che la serie di cloni di questo genere di videogiochi diventasse interminabile.

E' ora la volta di STARQUAKE che però nonostante la non molto originale impostazione, riesce a stupirvi e a entusiasmarvi, soddisfacendo contemporaneamente sia il giocatore amante di questi Adventure/Arcade, sia il profano che si accosta per la prima volta a questi fortunati soggetti.

Il simpatico omino protagonista della vicenda, naufragato e sperduto su un pianeta lontano, deve vagabondare alla ricerca dei pezzi di uno speciale motore/congegno spaziale che gli permetterà, una volta assemblato correttamente, di decollare e ritornare al suo pianeta di origine.

E' chiaro che il vostro compito principale sarà quello di mappare accuratamente tutti gli schermi di gioco onde evitare clamorosi insuccessi dovuti al più totale disorientamento.

STARQUAKE infatti, prevede ben 512 schermi, ai quali si potrà accedere attraverso un curato e soddisfacente meccanismo di scrolling orizzontale e verticale, dovrete pertanto addentrarvi nelle profondità del pianeta sconosciuto che brulica di ostili alieni e di pericolose presenze.

E' davvero notevole il lavoro svolto dai programmatori di STARQUAKE per far si che questo gioco risulti davvero piacevole mai ripetitivo e soprattutto molto diverso dalle precedenti analoghe realizzazioni come i famosi Nodes e Arc of Yesod.

Vi ritroverete infatti a vagare per ore e ore, sotto la superficie del pianeta, facendovi inconsciamente attrarre dalla carica di mistero e di originalità del programma che, peraltro, potrete abbandonare solo a patto di aver scovato e risolto ogni enigma.

La grafica di STARQUAKE è davvero ottima, a partire dalla schermata di presentazione fino ai minimi dettagli, come la definizione delle animazioni di tutti i buffissimi personaggi che popolano il pianeta.

Man mano che si procede non si potranno non apprezzare tutte le finezze alle quali i programmatori sono ricorsi per realizzare ottimamente gli scenari di tutte le locazioni sotterranee.

Si direbbe infatti che sia stato fatto un notevole passo avanti nella creazione di questi originali videogiochi, distaccandosi abbastanza nettamente dalle prime produzioni che sono risultate inevitabilmente troppo simili sia nei contenuti, che nelle presentazioni.

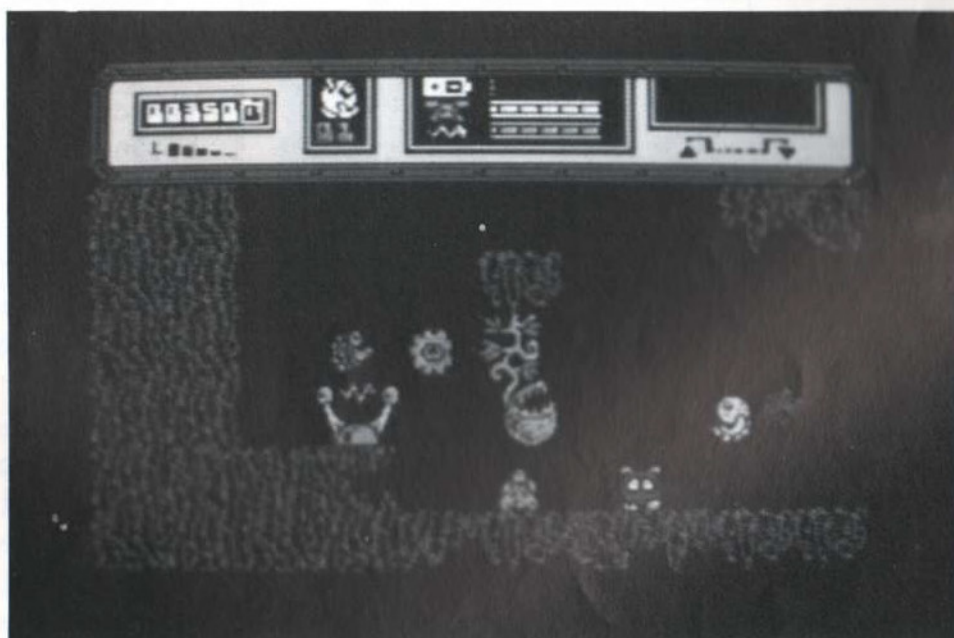
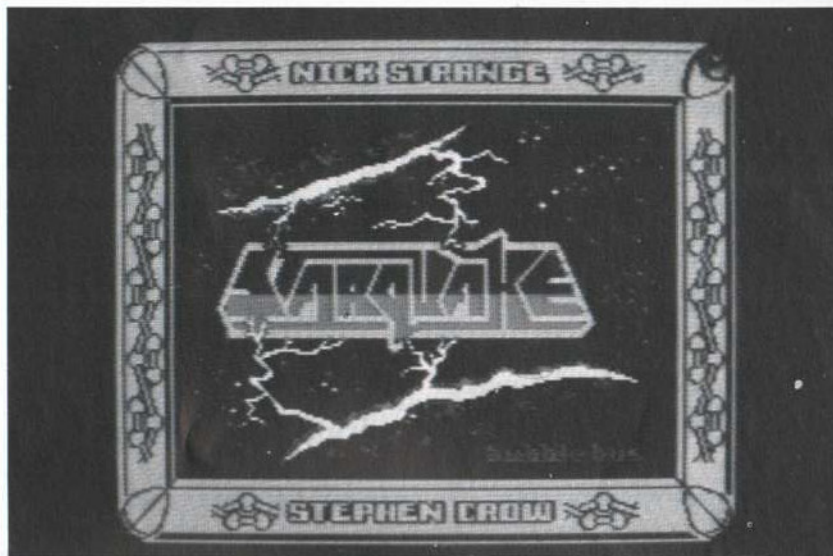
In STARQUAKE infatti, oltre a esserci mostriciattoli, alieni, spiritelli e interminabili e intricatissimi cunicoli, gran parte degli schermi di gioco sono occupati da una miriade di attrezzature fantascientifiche e misteriose che dovrete imparare a manovrare per agevolare le vostre interminabili peregrinazioni e gli scontri con la fauna locale.

Sono quindi presenti molte porte per il teletrasporto, pericolosi marchingegni spara scintille, trabocchetti celati nella scabra superficie rocciosa delle caverne e

ascensori , il tutto organizzato entro un intricato sistema di pareti di vario tipo che risulteranno più o meno perforabili,a seconda dei casi.

Giocando a STARQUAKE non si tarda a dimenticare tutti gli altri giochi di questo genere forse proprio perchè ognuno di essi offre un'avventura e una trama completamente originale a se' stante,che non può almeno non incuriosire anche il più smaliziato giocatore.

A ogni modo, tutti gli appassionati risolutori di questi Adventure/Arcade saranno davvero soddisfatti di questa ennesima realizzazione che vanta un'ottima giocabilità,una grafica eccellente,un commento sonoro davvero entusiasmante e,non per ultimi, contenuti e soggetti davvero originali.

games

Titolo : **INTERNATIONAL TENNIS**
Editore : Commodore Business Machine
Configurazione : Disco/Nastro

Per questa nuova versione del tanto amato e diffuso sport,vale in parte,il discorso fatto per il recente Alcazar dell' Activision.

Non che quest'ultimo abbia niente a che fare con il tennis,ma l'impostazione di questi due giochi , una volta presi in considerazione,ricalca molto da vicino la tecnica seguita dai programmatori delle vecchie Cartridge per la Consolle Intellivision.

Entrambi i giochi infatti,si basano su una versione riveduta,ampliata e corretta di altrettanti programmi creati in passato sulle basi per videogiochi, riproponendo in particolare agli utenti nostalgici nuove emozioni e nuove competizioni, all'insegna di serie e ottime realizzazioni.

Questo INTERNATIONAL TENNIS , in particolare , sfrutta ben due tipiche impostazioni di gioco tanto apprezzate quanto collaudate e di facile presa

Innanzitutto,la classica fisionomia dei recenti International Soccer e New Basketball della Commodore, contraddistingue nettamente un primo aspetto di questo programma,interpretandone una realizzazione grafica e sonora analoga a quella usata nei suddetti precedenti videogiochi.

All'inizio di INTERNATIONAL TENNIS, al giocatore verrà proposta la nota schermata comprendente i due contendenti computerizzati in cui si potrà modificare il colore della divisa di questi, nonchè il livello di difficoltà qualora si giocasse contro il computer.

A questo punto,ecco prevalere e prorompere in tutta la sua immediatezza e originalità la caratteristica principale del secondo tipo di realizzazione utilizzato per rappresentare in toto,campo di gioco,tennisti, tabellone elettronico e spalti gremiti di pubblico.

Il programma infatti offre una visione laterale del terreno di gioco,prevedendo la presenza di due giocatori,rispettivamente sul lato sinistro e destro del video.

E' palese quindi il diverso tipo di impostazione che si distacca notevolmente dai passati Match Point,ammettendo comunque un'ottima e curata realizzazione tridimensionale.

Questa caratteristica,come detto già riscontrata nel gioco per consolle,si rivela peraltro originale e davvero innovativa,permettendo al giocatore una omogenea e mai falsata visione del campo di gioco.

I contendenti stessi,sono stati ricreati sulla "terra rossa" computerizzata,con la dovuta perizia,prevedendone articolate e precise animazioni per gestirne i movimenti durante la competizione.

L'animazione stessa della pallina,si rivela davvero realistica e coinvolgente,facendo trattenere letteralmente il fiato ai giocatori,per poterne prevedere i bizzarri e imprevedibili spostamenti.

Il programma di per se stesso ,riproduce fedelmente tutte le fasi di un vero incontro di tennis , basandosi su una velocità e immediatezza di gioco davvero notevoli e molto migliorate rispetto alle passate versioni computerizzate di questo sport.

Per sopperire alla mancanza della famosa tastierina numerica, impiegata per i giochi appositamente realizzati per la consolle Intellevision, la Commodore ha pensato bene di sfruttare al massimo i

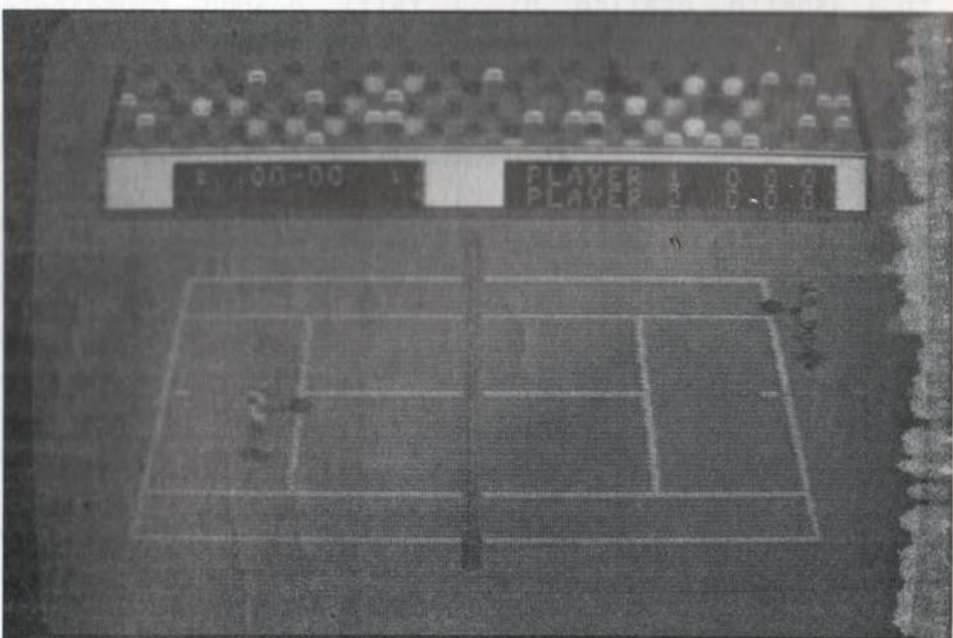
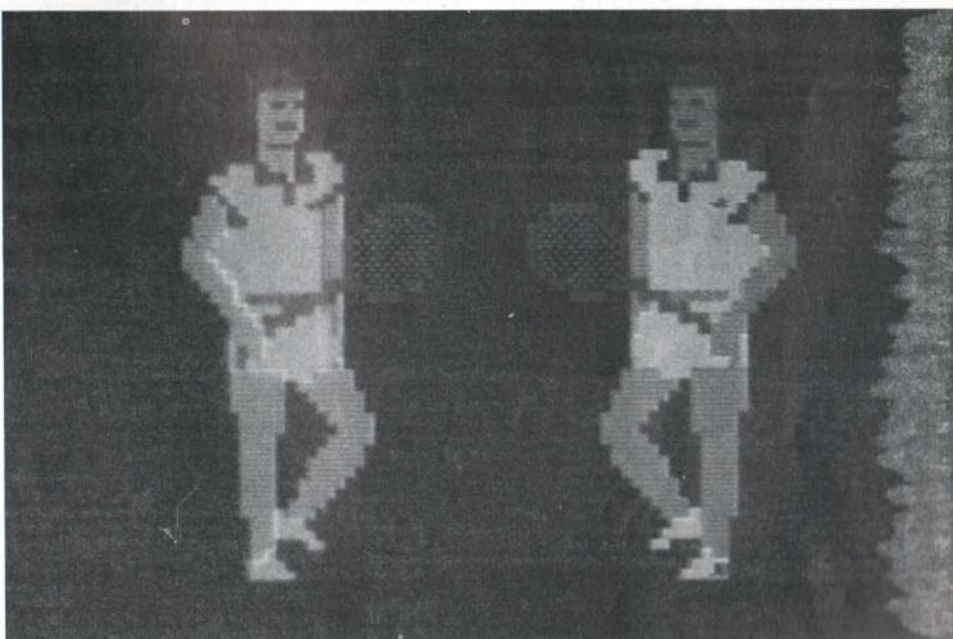
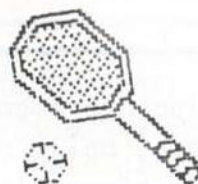
molteplici movimenti realizzabili dal sempice joystick, deputando loro la completa e semplificata gestione delle modalità di movimento dei giocatori.

Si possono quindi effettuare schiacciate vincenti, voleé azzardate e servizi infuocati, giostrando con la semplice leva di comando, disponendo di una velocità d'animazione davvero realistica e coinvolgente.

Il tabellone elettronico è suddiviso in due distinte porzioni che occupano la base degli spalti gremiti dal pubblico, e ricreano un'immediata e chiara indicazione dei punteggi.

Il pubblico stesso fa di tutto per aggiungere a INTERNATIONAL TENNIS un ennesimo tocco di realismo, organizzando all'unisono, un divertente movimento, ora a sinistra ora a destra, per seguire attentamente i furibondi scambi fra i giocatori.

Gli effetti sonori sono essenziali, rapidi e immediati, e non tolgono perciò nulla, alla necessaria atmosfera di silenzioso raccoglimento indispensabile agli atleti, per affrontarsi in questa impegnativa sfida.

Come dice un famoso slogan pubblicitario, se vi è piaciuto Match Point adorerete International Tennis e, senza ombra di dubbio, potrete voi stessi constatare e apprezzare tutte le originali caratteristiche di questo nuovo programma Commodore che riuscirà a farvi "tenere" in mano la racchetta da tennis per molto, molto tempo.

games

Titolo : **PARADROID**
Editore : Graftgold
Configurazione : Disco/Nastro

Un gioco veramente interessante, bello da vedere e molto piacevole da giocare.

Vi trovate infatti a bordo di una astronave della Confederazione Galattica, dove l'intero equipaggio, costituito interamente da robot, si è ammutinato dando origine al caos più assoluto.

Armati di uno speciale strumento che vi permetterà di distruggere i droidi impazziti o di assumerne direttamente il controllo, dovete ristabilire l'ordine a bordo della nave.

Vi sono quasi 40 piani di questo vascello spaziale e tutti sono letteralmente gremiti di robot sfuggiti al controllo.

E' particolarmente curato l'aspetto grafico di questo programma in quanto potrete distinguere, durante il gioco, ogni tipo di robot attraverso un numero caratteristico che ne contraddistinguerà la categoria.

Una volta entrati in contatto con ognuno di loro, il programma vi fornirà una scheda particolareggiata recante il vero aspetto del droide e tutte le caratteristiche tecniche e belliche del soggetto .

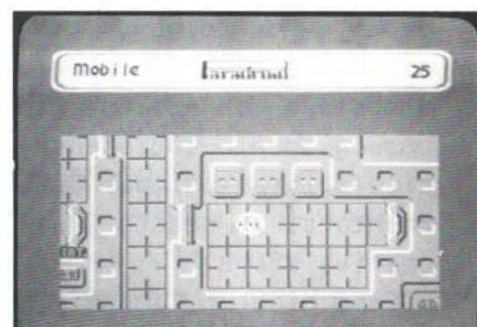
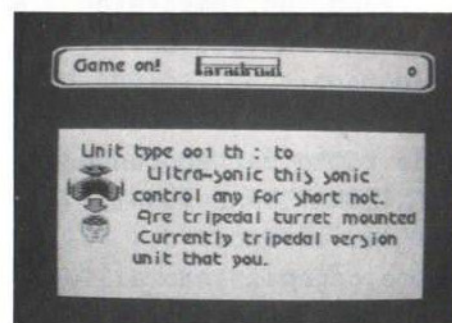
Vi è inoltre un gioco nel gioco, in quanto dovrete combattere una specie di Master Mind in lingua robotica con ogni droide che vorrete catturare e controllare.

Vi sono 30 specie diverse di robot, ognuna con le sue caratteristiche peculiari che vi terranno impegnati sia a livello bellico che strategico.

Un buon gioco dunque , sviluppato su un andamento mozzafiato che già qualche collega inglese ha definito simile a uno Shoot'em up ma che, certamente implica anche una buona dose di tattica e strategia che vi terrà incollati al video per molto tempo.

Quale soddisfazione, infatti, quando riuscirete a controllare ed a impossersarvi dei complicati circuiti di uno dei più potenti e resistenti robot dell'astronave , distruggendo tutti i vostri simili con un semplice colpo di laser, invece di guardare guardinghi e timorosi nella misera condizione di vulnerabili umani !

Un'ultima parola va spesa a favore dell' ottimo supporto sonoro di cui si avvale PARADROID; non esiste una vera e propria colonna sonora, il rumore dei vari droidi e quello dei vostri e loro spari, colmerà di suspence, di azione e di brivido l'intero gioco mentre vi apposterete dietro un angolo, aspettando con trepidazione la comparsa dei vostri agguerritissimi nemici.

games

Titolo : **GREEN BERET**
Editore : Konami-Imagine
Configurazione : Disco/Nastro

L' unione fra due famose Software House come la Konami e l'Imagine non poteva che dare buoni frutti.

Ecco infatti per il vostro Commodore 64 un programma che,nelle sale giochi, ha fatto e fa tuttora divertire i videogames dipendenti.

GREEN BERET è infatti un gioco d'azione del tipo 'spara continuamente o sei perduto' dalla grafica stupefacente.

Il vostro obbiettivo è di liberare dei prigionieri , attraverso dozzine di schermi,evitando ed uccidendo le truppe nemiche che vi affrontano in quattro diversi livelli.

Con questa recensione si intende dare un aiuto alla comprensione di questo arcade,senza però svelarvi tutti i trucchi da adottare per superare i vari livelli.

Nel primo dovrete percorrere il ponte di ferro e un convoglio di camion porta missili, per giungere infine alla base missilistica.

I soldati che vi affrontano sono di vario tipo , riconoscibili fra di loro grazie alle divise di diverso colore, e o ogni livello se ne aggiunge qualcuno, sempre più agguerrito e disposto a tutto pur di uccidervi.

Fate molta attenzione a non toccarli mai, poichè ciò comporta irrimediabilmente la perdita di una vita.

La vostra arma di difesa principale è un coltello,che potete usare premendo il pulsante del FUOCO, e che vi permette di uccidere i vostri nemici da una distanza molto ravvicinata; ma non preoccupatevi,poichè troverete altre armi durante la vostra corsa verso la vittoria.

Il joystick in porta 2 vi permette di far correre il vostro eroe a destra e a sinistra,di farlo saltare e sdraiare e , in prossimità delle scalette,di farlo salire o scendere dal ponte,dai camion,dalle impalcature e così via.

I nemici più frequenti sono i blu, che si dividono in due categorie : i veloci che vi corrono semplicemente incontro, come le truppe marroni, e quelli lenti,che sono dei provetti cecchini che vi sparano quando meno ve l'aspettate.

I verdi sono disarmati, ma a loro volta molto pericolosi perchè maestri nelle arti marziali.

Gli unici metodi per evitarli sono o di sdraiarvi mentre saltano, o di ucciderli usando il lanciafiamme (nel secondo schermo sarà un bazooka) che potete recuperare ogni qualvolta 'eliminate' un soldato bianco.

Per sparare con queste armi supplementari dovete o agire sulla barra spaziatrice o sul pulsante del FUOCO di un joystick inserito nella porta 1.

Alla fine del ponte di ferro fate molta attenzione al soldato con il mortaio,che non si muove, ma vi spara addosso delle granate.

Una volta arrivati al convoglio è consigliabile salire sul primo camion , lascio a voi la 'gioia' di scoprire il perchè.

Arrivati alla base missilistica dovrete resistere a un ultimo insidioso attacco da parte delle truppe nemiche che scendono da un camion.

Passate così al secondo livello,dove dovete superare prima i magazzini delle armi, poi i carriarmati per giungere infine ad un sottomarino.

In questo livello vi sono quattro nuovi tipi di nemici. I primi vi si av-

vicinano strisciando,e li potete evitare saltandoli

I secondi sono invece dotati di bazooka, e per questo, molto pericolosi.

Alla fine dei magazzini arrivano i paracadutisti, che vi lasciano cadere addosso svariati oggetti.

Se vi trovate in alto sui contenitori li potete uccidere, mentre se siete a terra dovete cercare di evitarli.

Giunti al sommergibile dovrete resistere a un nuovo attacco : i cani !!

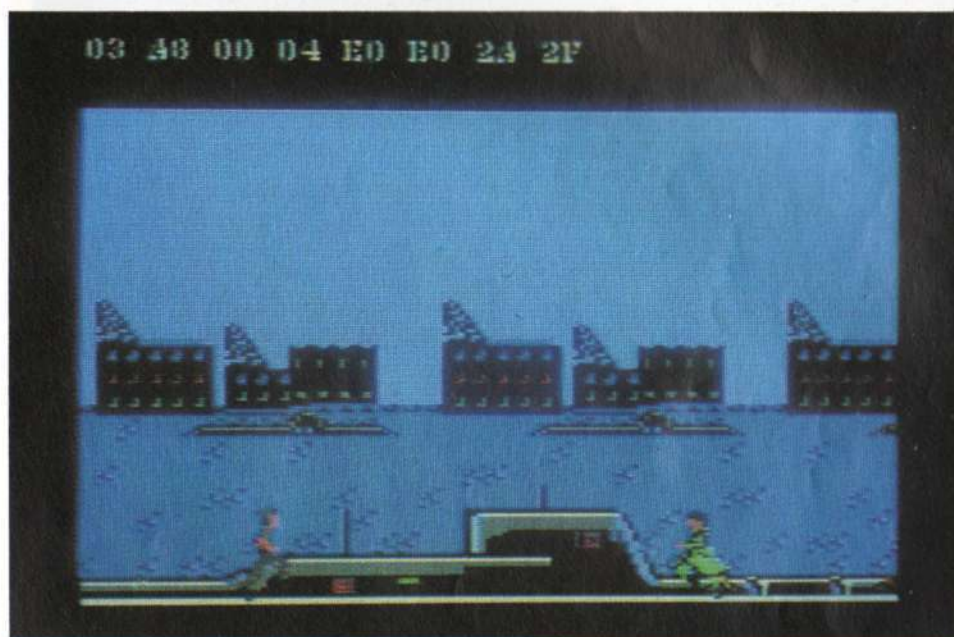
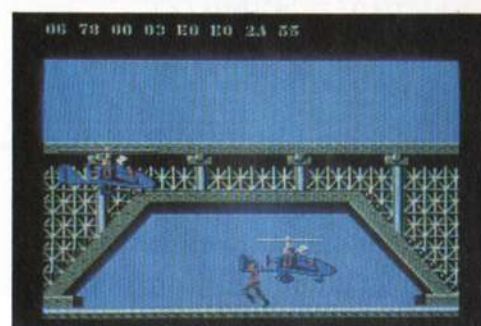
Per ucciderli avete a disposizione il solo coltello, e una volta superati tutti, sdraiandovi, saltandoli e uccidendoli, potete proseguire nel gioco, affrontando il terzo e il quarto livello, per giungere infine a liberare i vostri commilitoni.

Qui dovrete superare nuove truppe, facendo attenzione agli elicotteri, che, alla fine del terzo livello, vi renderanno la vita molto difficile.

Procuratevi GREEN BERET e armatevi di buona volontà per portare a termine la missione, che, guarda caso, somiglia molto a quelle di John Rambo e Arnold Schwarzenegger.

Come ultima cosa vi riportiamo qui di seguito uno schema che raggruppa tutti i nemici e spiega sinteticamente il loro modo di combattere.

Marroni : vi corrono incontro
Blu : di due tipi : i veloci vi corrono incontro, i lenti vi sparano
Verdi : maestri nelle arti marziali vi affrontano con calci volanti
Bianchi : vi corrono incontro, e uccidendoli avrete a disposizione armi supplementari da usare con la barra spaziatrice.
Marroni a terra : strisciando verso di voi
Uomini bazooka : vi corrono incontro e vi sparano
Uomini mortaio : sono immobili e vi tirano addosso delle granate
Paracadutisti : scendendo vi lanciano addosso degli oggetti
Cani : vi attaccano mordendovi; con loro potrete usare solo il coltello.

games

Titolo : SPINDIZZY
Editore : Electric Dreams
Configurazione : Disco/Nastro

Volete rilassarvi? Volete passare qualche ora di svago,magari un pò annoiato,con un videogioco poco impegnativo o insipido ?

Bhe... non giocate a SPINDIZZY!!

Tutti coloro che non hanno prontezza di riflessi e tanta,tanta pazienza possono smettere di leggere e voltare pagina.

SPINDIZZY è infatti un gioco davvero entusiasmante che accomuna delle caratteristiche uniche e davvero incredibili,sfruttando sino all'impossibile la versatile,ma limitata memoria del CBM 64.

La base di questo programma si rifà, peraltro molto vagamente,ai famosi Gyroscope I e II i quali sono decisamente destinati a diventare un vago ricordo per tutti i giocatori che assaggeranno questo originalissimo e stupendo SPINDIZZY.

Si tratta di manovrare una diabolica trottolina (che premendo il tasto I si tramuterà a piacere in una pallina o in un coloratissimo giroscopio) attraverso un complicatissimo labirinto,alla ricerca di preziose gemme sparse nei punti più impensati e difficili da raggiungere.

Bisogna infatti districarsi tra ponti,piattaforme,elevatori,trampolini , trabocchetti e mille altre diavolerie,mantenendo il controllo della propria imprevedibile trottola.

Inoltre sono disseminati su tutto il terreno di gioco degli speciali interruttori che, azionati in una data sequenza,permetteranno il collegamento di alcune parti del labirinto e l'utilizzo dei vari dispositivi elevatori,per accedere alle varie zone sopraelevate.

L'impatto immediato di SPINDIZZY si realizza attraverso la stupenda grafica che,sfruttata al massimo,descrive ogni singolo particolare del labirinto con una risoluzione praticamente identica a quella dei giochi da bar.

Se qualche lettore ha avuto modo di giocare a Marble Madness della Atari,potrà considerare questo famoso "coin-up" vecchio e superato, rispetto alla nuovissima "variazione sul tema" costituita da SPINDIZZY.

L'intero labirinto è stato realizzato in maniera davvero efficace e originale,distaccandosi dal classico e decisamente antidiluviano meccanismo di scrolling continuo , rimpiazzandolo con una immediata e stupenda articolazione di ogni singola parte del terreno di gioco.

Questa caratteristica permette una migliore definizione nonchè una brillante elaborazione di ogni singolo aspetto dell'intricatissimo dedalo , coinvolgendo in maniera impressionante l'attenzione del giocatore.

Tuttavia questa apprezzabile caratteristica introduce alcune ulteriori difficoltà nel gioco; potendo agire su ogni singola porzione del terreno di gioco, l'utente dovrà realizzare a livello mnemonico o intuitivo tutti i relativi collegamenti con il resto del labirinto,aiutato però da preziosi indicatori di gioco che,di volta in volta, indicheranno le direzioni consentite verso cui muovere la trottolina.

Inoltre,si possono rivoluzionare i punti d'osservazione utilizzando i tasti funzione,potendo quindi esaminare il labirinto da ogni possibile angolazione tridimensionale.

Questo significa interagire con il gioco,vero ?

SPINDIZZY rapisce davvero il giocatore, traspor-

tandolo in un microcosmo di colori, luci, scenari spettacolari e sfide mozzafiato.

Vi è davvero di tutto in questo gioco: strapiombi, trabocchetti celati, curve paraboliche, sopraelevate e...chi più ne ha, più ne metta, articolando il tutto su ben 4 piani del labirinto tridimensionale.

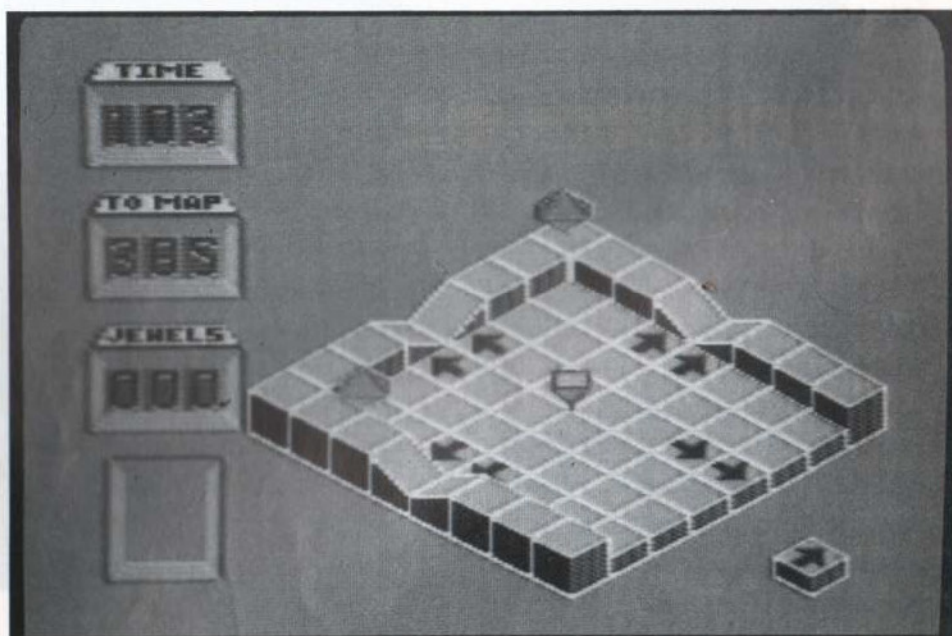
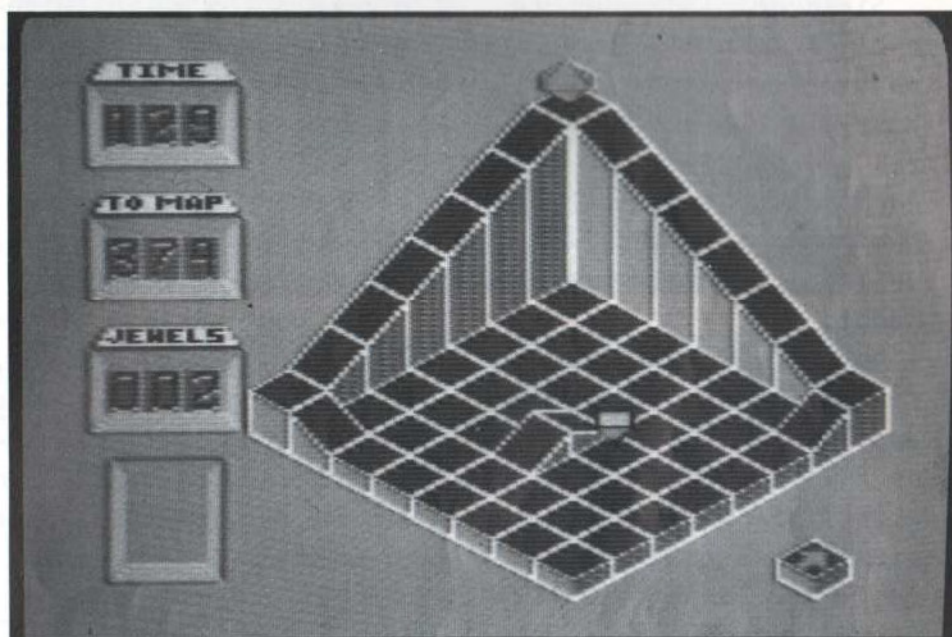
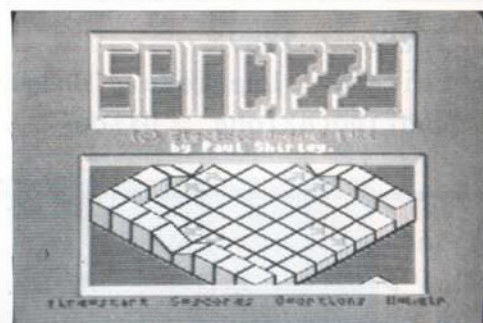
Attenzione, però: in questo gioco tutto è possibile; anche gli ostacoli e le difficoltà apparentemente più difficili da superare potranno essere lasciate alle spalle, impiegando le vostre celebrate doti di intelligenza, sagacia e un pizzico di spericolatezza!

Per riuscire vittoriosi è necessaria molta pazienza e costanza, piuttosto che una scellerata improvvisazione con il joystick

Tutti i possessori di una qualsiasi Track-Ball, inoltre, potranno ricreare un'atmosfera tutta Arcade, giocando a SPINDIZZY

L'unica nota stridente, di questo incredibile videogioco è la mancanza di una colonna sonora che, peraltro, non rimpiangerete una volta abbarbicati al joystick e intenti a controllare disperatamente i guizzi imprevedibili della trottolina.

SPINDIZZY è un gioco da provare e giocare, così bello e originale da rapire l'attenzione del giocatore per molto tempo.

L'uso di questo videogame è tassativamente consigliato a tutti gli amanti del buon gioco e della tanto invidiata grafica da bar!

ADVENTURES

Titolo : **1789**
Editore : Laurisse e Balvet
Configurazione : Disco

Un piccolo gioiello che ci proviene dalla Francia e che non ha nulla da invidiare ai più illustri esempi americani o inglesi

Siete nel 1789,appunto, e all'inizio dell'avventura venite condotti alla Bastiglia su una carrozza; la guardia con voi dorme come un sasso,ed esaminando i sedili (BANQUETTE) troverete un messaggio.

Non potendo far altro , finite in una cella della Bastiglia.... ma solo fino alla sera del 13 luglio, quando la fortezza viene assalita e incendiata, e voi venite liberato dal cittadino Rossignol (che vi infila anche in testa un berretto frigio, alquanto pericoloso in seguito ....).

A questo punto, potete cominciare a gironzolare per Parigi alla ricerca del tesoro di cui al messaggio precedente.

Troverete una giubba, e vi converrà esaminarla attentamente (EXAMINE,OBSERVE) : vi scoprirete un Luigi d'oro.

Più in là,troverete una spada ingioiellata : attenzione a prenderla, se intendete spostarvi in zone controllate dai rivoluzionari.

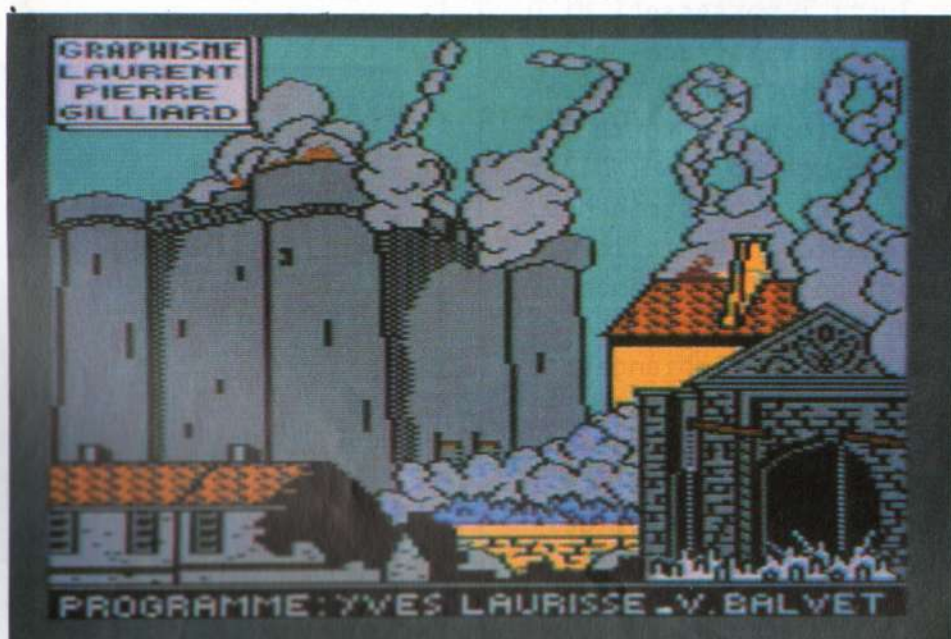
Nel frattempo , gustatevi alcune panoramiche di Parigi (Piazza Luigi XV, le Tuileries, Palazzo Borbone, il Louvre)e, tenete d'occhio l'ora costantemente aggiornata nell'angolo superiore destro dello schermo.

Le direzioni disponibili per i movimenti saranno mostrate sulla destra, fra due berretti frigi.

Con due facciate di dischetto a disposizione , questa avventura offre numerose ore di divertimento a chiunque ricordi un po' di francese sia pure scolastico.

Il parser riconosce le prime quattro lettere dei verbi e le prime tre dei sostantivi,con alcune eccezioni per preposizioni e avverbi (DEVANT, DERRIERE, DESSOUS).

Si può salvare la partita con SAUVE e riprenderla con RECHARGE, e nei casi - come all'inizio - in cui la situazione sembra bloccata,si può dormire o attendere (DORMIR,RESTER, REPOSER,ATTENDRE) : prima o poi succederà qualcosa.

La grafica, opera di Laurent Pierre Gilliard , è nitida e stuzzicante.

ADVENTURES

Titolo : **SOULS OF DARKON**
Editore : Taskset
Configurazione:Disco/Nastro

Prima incursione della celebre Taskset nel regno dell'avventura , e tutto sommato abbastanza riuscita.

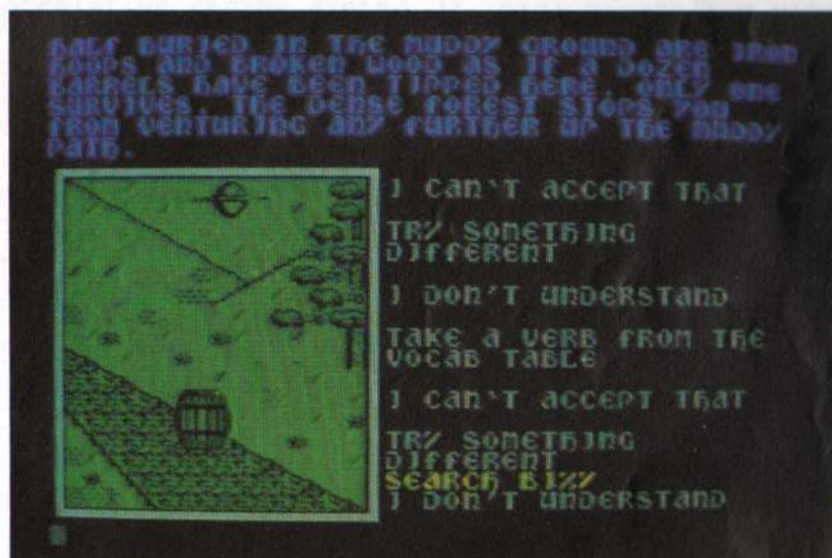
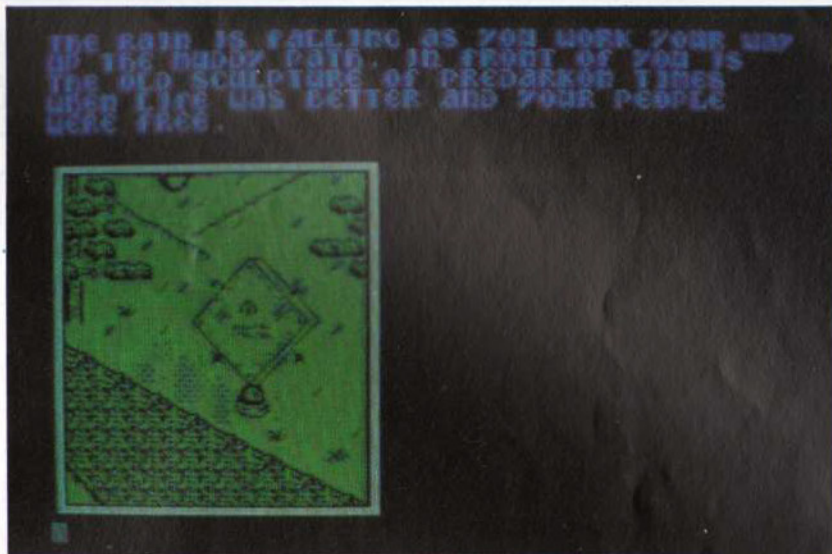
Vi trovate nei panni di un guerriero bionico e siete sul pianeta Megron, devastato dalla tirannia del malvagio Darkon.

Una speciale unità robotica vi assiste e vi fornisce informazioni chiedendo LEGEND (comando che consente di scoprire qualcosa d'altro sull'ambiente e sugli oggetti che vi circondano).

La grafica è relegata nella parte sinistra dello schermo e appare alquanto schematica, ma reagisce ai vostri comandi.

L'unico guaio , per chi non abbia eccessiva dimistichezza con la lingua inglese, è causato dai caratteri di stampa stranamente gotici usati nelle finestre di comunicazione : a volte occorre leggere bene due o tre volte una frase prima di capire certe parole.

Attenzione ai resti di un tempio e alle sue incisioni (CARVING) , e alla visiera del robot che troverete distrutto in uno dei primi schermi.

Quanto al resto,consideratelo un ' esercitazione in vista di sforzi più impegnativi.

ADVENTURES

Titolo : **MURDER BY THE DOZENS**
Editore : CBS
Configurazione : Disco

Finalmente ecco un gioco che non prevede l'uso del joystick,tattiche intricatissime per scatenati spara e fuggi o infinite sequele di infernali e irrisolvibili schermi!

Il soggetto di questo eccellente e unico videogame è infatti stato concepito per soddisfare tutti gli appassionati di generi più rilassanti,intelligenti e coinvolgenti.

In particolare,tutti i patiti delle stupefacenti trame gialle dei vari romanzi firmati Christie , Doyle e Simenon troveranno in questo gioco un ottimo surrogato di tutti questi appassionanti racconti e potranno finalmente vivere in prima persona ben 12 casi polizieschi apparentemente irrisolvibili.

MURDER BY THE DOZENS è infatti un ottimo "Board game",o gioco di società, che sottopone a un numero praticamente illimitato di giocatori 12 enigmi gialli,ai quali si dovrà dare una risposta,indagando e investigando senza tregua.

Il gioco prevede la contemporanea partecipazione di 4 giocatori che, d'altro canto,potranno così formare con altri partecipanti , delle vere e proprie agenzie investigative per poter collaborare e giungere alla soluzione degli enigmi battendo sul tempo tutti gli avversari

Il programma è ambientato in una immaginaria cittadina dove accadono 12 diverse azioni criminose, e una volta presa confidenza con la mappa della città,dovrete spostarvi da un capo all'altro per interrogare i vari indiziati e per compiere accurate ispezioni sui vari luoghi del delitto.

Il gioco in sostanza vi fornisce tutti gli elementi necessari per ricreare una vera e propria atmosfera poliziesca e per rendere davvero interattiva ogni vostra indagine.

Ad esempio, per decifrare e annotare le risposte delle persone che interrogherete,il programma vi darà una serie di numeri che corrispondono esattamente ad altrettante affermazioni fatte dagli indiziati,che potrete leggere in tutta segretezza su un utilissimo manualetto fornito con il programma.

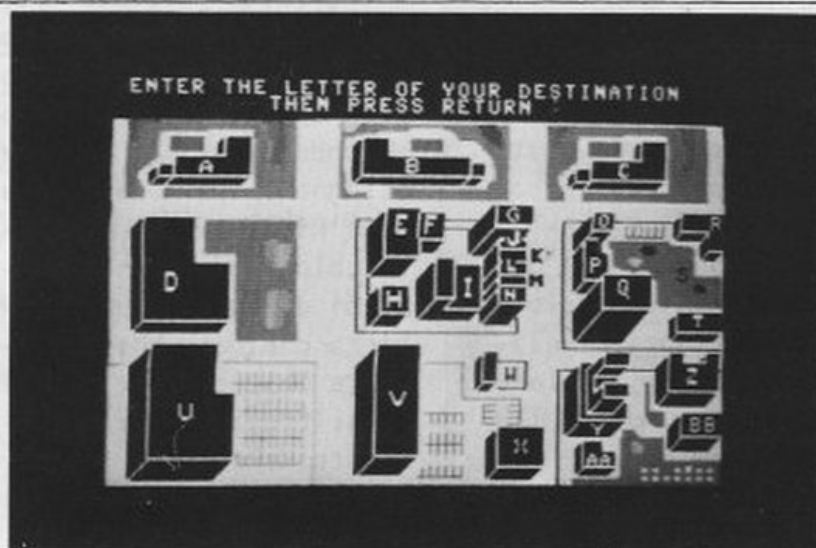
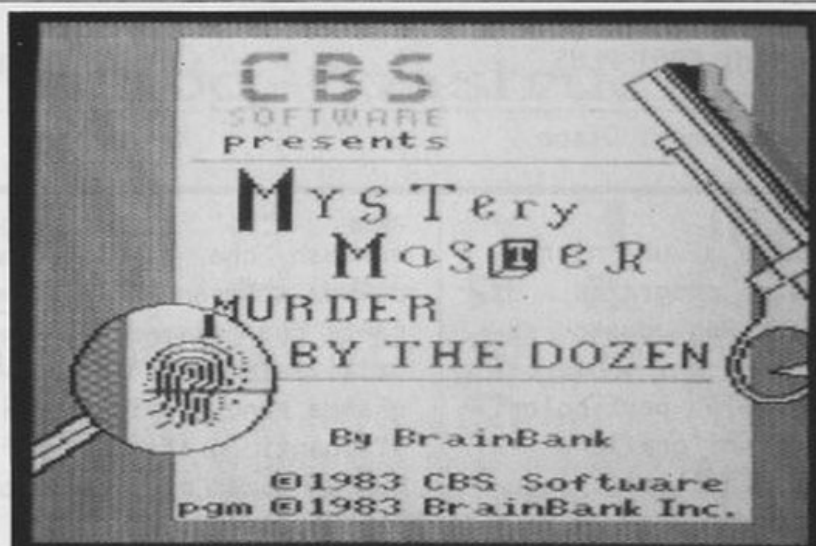
A questo punto comprenderete di certo la massima riservatezza con la quale dovrete operare, in modo da evitare che gli avversari ottengano gli stessi indizi e le stesse informazioni da voi raccolte;proprio per questo motivo,le soluzioni di ogni caso sono contenute in un altro libretto accluso alle istruzioni,che va perciò tenuto nascosto sino alla fine del gioco e che sarà meglio non sbirciare onde evitare di rovinare tutta la suspence e il divertimento di questo programma.

Non aspettetevi , però schermate grafiche stupefacenti o meccanismi di gioco simili a quelli delle rinomate Adventure perchè questo MURDER BY THE DOZENS esula decisamente da ogni altro tipo di videogioco.

L'aspetto grafico infatti è semplificato al massimo per rendere ancora più immediata ed efficace la parte "interpretata" dal vostro computer in questo programma : la vostra immaginazione e la vostra intelligenza infatti saranno i veri scenari di gioco ove si svolgerà MURDER BY THE DOZENS avvincendandosi quindi al massimo e offrendovi ogni volta emozioni e sensazioni diverse.

E' davvero divertente

giocare questo videogame con molti amici e,vi assicuro,saranno davvero liete le ore trascorse nell'esaminare tracce e impronte, nell'interrogare senza pietà tutti gli indiziati e nel consultare gli amici ipotizzando probabili moventi e soluzioni ai 12 appassionanti misteri polizieschi.

MURDER BY THE DOZENS , non è quindi un gioco per chi predilige infuocati scontri a colpi di joystick o furibonde battaglie stellari,ma è un programma davvero unico per tutti coloro che sanno apprezzare e sfruttare appieno le potenzialità del proprio compagno di giochi "cibernetico" e che sanno davvero come divertirsi e svagarsi,una volta tanto,intelligentemente.

Titolo : **HI EDDI PLUS**
Editore :
Configurazione : Disco

Si tratta di un interessantissimo programma di grafica HiRes adatto soprattutto a chi vuole ottenere delle particolari elaborazioni grafiche e dei risultati molto interessanti .

Purtroppo, e qui saranno delusi quanti preferirebbero meno funzioni sofisticate e più facilità d'uso, il programma gestisce come input device solo il normale joystick : per contro dunque il programma piacerà non solo a chi ricerca funzioni elaborate, ma anche a coloro i quali curano molto l'aspetto economico.

Un'ultima nota di carattere pratico riguarda il supporto del programma che richiede il drive :il programma stesso è su floppy.

Ecco le particolarità di maggior rilievo del programma.

Anzitutto,prima di passare al vero e proprio programma, la prima volta che lo si utilizza, bisogna caricare un altro piccolo programma presente sul disco sistema : tale programma permette di selezionare il tipo di stampante che si desidera usare per stampare quanto viene disegnato (sempre ammesso che si disponga di una stampante);le stampanti che possono essere utilizzate con tale programma sono le più comuni stampanti grafiche per CBM 64 come per esempio la MPS801/803.

Una volta iniziato il caricamento viene chiesto se si vuole lavorare a colori oppure no (in questo secondo caso si intende disegnare nel modo tipico dell'HiRes cioè a due soli colori,mentre nel primo si disegna in una maniera che potrebbe sembrare Multicolor benchè ci si trovi sempre in ambiente HiRes).

Se si sceglie di lavorare a colori viene poi chiesto se si vuole utilizzare o no un menù a icone e, in caso di risposta negativa, si selezioneranno le funzioni sempre attraverso comandi mnemonici come nel caso in cui non si lavori a colori.

Con 'comandi mnemonici' si intende il fatto che a ogni tasto viene assegnata una funzione.

Bisogna inoltre ricordare che il programma permette di utilizzare contemporaneamente ben 5 aree di lavoro.

Nel caso in cui si sta lavorando con il menù a icone le aree sembrerebbero 6, ma in realtà, come si può vedere pure sul menù (compare una numerazione da 2 a 6), le aree sono sempre solo 5 poichè la prima è quella occupata dal menù.

Tra le varie funzioni disponibili vi è il classico DRAW che permette di disegnare a mano libera con due possibili tipi di tratto : stretto (1 pixel di larghezza) oppure largo.

Poi è possibile tracciare linee rette che non sarebbe facile tracciare diritte in caso di disegno a mano libera.

Vi sono poi le abituali funzioni per disegnare figure geometriche come cerchi e rettangoli (funzioni denominate nel programma REC e CIRCLE).

Stranamente l' abituale "fill" che consente di riempire delle aree di colore,qui è chiamato PAINT

Sempre per il disegno a mano libera è previsto lo SPRAY che permette di disegnare come un aerografo

Particolarmente complete sono poi tutte le funzioni di copia e gestione di aree di disegno.

E' possibile spostare una porzione di disegno,op

pure ribaltarla o invertirla specularmente.

Delimitata un'area è poi possibile, anche una volta cancellato l'intero disegno, richiamarla nella stessa posizione occupata originariamente (RECALL).

Queste funzioni sono tutte riferite ad aree di dimensioni variabili.

Vi sono poi delle funzioni simili che però possono essere utilizzate solo con aree di una dimensione fissa : si tratta di APPEND,STAMP,GET,ERASE

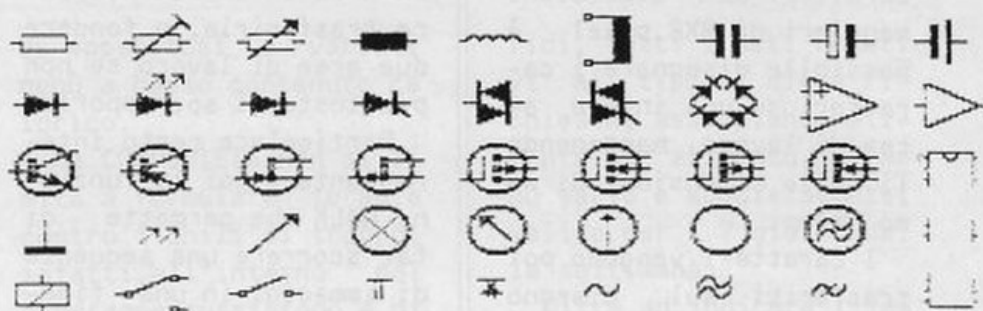
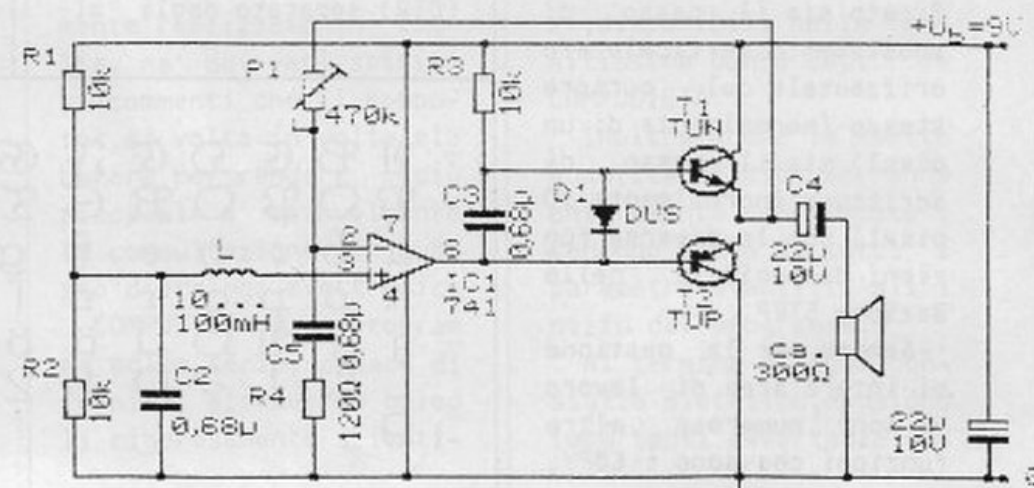
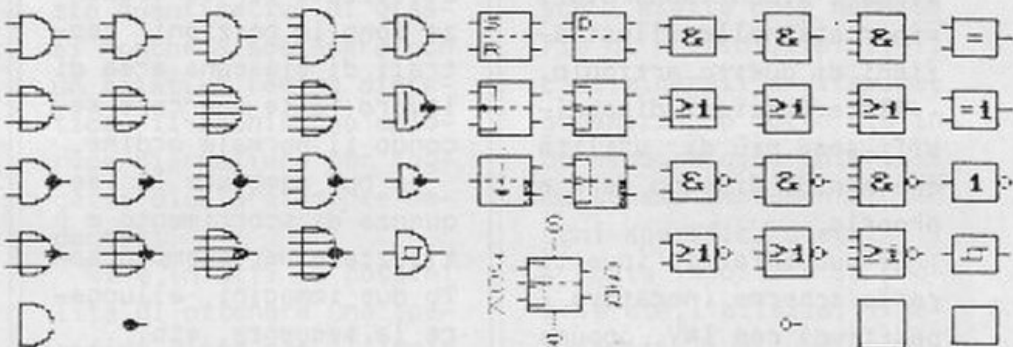
Un altro comando che permette di gestire un'area di dimensione fissa è lo ZOOM che non fa altro che ingrandire una porzione di disegno.

Non poteva poi mancare la possibilità di sovrapporre scritte ai propri disegni (vedere i disegni che illustrano l'articolo).

Il testo può essere apposto normalmente al disegno oppure è possibile scrivere con i caratteri ruotati (di 90°,180° oppure 270°).

Si possono utilizzare anche set di caratteri (dimensioni 8X8 pixel) diversi da quelli standard Commodore : di tali set ve ne sono già tre pronti sul disco sistema.

E' anche possibile disegnare i propri font grazie alla funzione ZCOPY che permette di modifica-

re il set di caratteri in memoria.

Qualora si vogliano poi caratteri di dimensioni maggiori di 8X8 pixel è possibile disegnare i caratteri su una intera area di lavoro, mantenendoli nelle dimensioni di uno stamp.

I caratteri vengono poi trasferiti sul disegno con la funzione STAMP.

Di tali font espansi (16X16 pixel) ve ne sono diversi già sul disco sistema e alcuni sono stati riportati nelle illustrazioni di questo articolo.

Altre funzioni disponibili sono più di utilità che non di disegno vero e proprio.

Si può infatti invertire lo schermo (negativo / positivo) con INV, oppure si può cancellare completamente l'area attuale (non tutte e 5) con CLEAR

Viene data poi la possibilità di modificare la velocità di spostamento del cursore.

Inoltre può essere modificato sia il passo di spostamento verticale e/o orizzontale del cursore stesso (normalmente di un pixel) sia il passo di scrittura (normalmente 10 pixel) con le diverse funzioni disponibili nella sezione STEP.

Sempre per la gestione di intere aree di lavoro vi sono numerose altre funzioni che sono : COPY, EXOR, OR, AND.

Con tali funzioni è per esempio possibile copiare un'area in un'altra, oppure trasferirla, o fondere due aree di lavoro se non piuttosto di sovrapporle.

Particolare certo interessante è poi la funzione WALK che permette di far scorrere una sequenza di immagini in una finestra aperta al centro dell'area di lavoro (qualsiasi delle 5 disponibili).

Le immagini che vengono utilizzate per la sequenza sono le porzioni centrali di ciascuna area di lavoro fatte scorrere secondo il normale ordine.

Si può cambiare la sequenza di scorrimento e utilizzare per esempio solo due immagini, allungare la sequenza, etc.

Un'apposita sezione del menù è poi dedicata alla scelta dei colori (vedi figura menù di lavoro di HI-EDDI PLUS).

E' comodo anche il comando per la visione della directory dei dischi (DIR) separato dagli altri comandi del DOS che sono disponibili selezionando la funzione DISK.

Si possono utilizzare i comandi LOAD e SAVE caricare e salvare da e su disco sia la pagina intera di lavoro (colori e disegno ovvero bitmap), sia solamente la bitmap (schermo HiRes standard), sia gli STAMP (utilizzabili anche nei normali programmi come sprite), sia il set di caratteri creati dall'utente.

Infine è poi il presente il comando che permette di fare l'hardcopy dell'area di lavoro (cioè la riproduzione su stampante).

Sul disco sistema vi sono poi due piccoli programmi, utilizzabili indipendentemente dal vero e proprio tool grafico, che permettono sia di caricare nei propri programmi i disegni fatti, sia di crearsi dei propri menù di lavoro utilizzando gli sprite (realizzati in questo caso sempre con la funzione GET).

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s ſ t u v w x y
z ß Ä Ö Ü ä ö ü = . : , ;
" ! ? 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9

Titolo : **COMPUDIETA**
Editore : Jce Software
Configurazione : Disco/Nastro

E' ormai risaputo che i più seri e qualificati dietologi ed esperti del ramo da tempo utilizzano alcuni sistemi computerizzati per creare complesse ed efficaci regolamentazioni dietetiche sempre più consone alle esigenze e alle necessità dei loro pazienti.

Fino a poco tempo fa , quindi, si parlava di programmi del genere scritti per Personal Computer IBM o Olivetti ma, da oggi,si può estendere questo genere di applicazioni computerizzate anche al 'piccolo' CBM 64, ottenendo, peraltro, prestazioni più che accettabili e soddisfacenti.

Tra i vari programmi recentemente apparsi sul mercato, questo italianissimo COMPUDIETA spicca per serietà e completezza distaccandosi così, da altre realizzazioni analoghe ma poco efficaci o mal elaborate.

Per tutti i computeristi con qualche chilo di troppo COMPUDIETA sarà senz'altro un ottimo 'consigliere' alimentare, che senza imporre loro eccessive rinunce o insopportabili ritmi dietetici, permetterà di smaltire l'antiestetica 'ciccia' creando appetitosi e variati menù a basso contenuto calorico.

Ma COMPUDIETA non si limita a formulare terapie contro i chili di troppo: infatti,all'interno del programma sussistono 4 diverse terapie dietetiche che contribuiscono,rispettivamente a perdere, recuperare e mantenere il giusto quantitativo di grassi nonchè a sostenere,con un relativo regime dietetico, il fabbisogno calorico giornaliero per soggetti dichiaratamente sedentari.

Vi è infatti la possibilità di ottenere una specifica dieta per 'l'impiegato', adatta a fornire energia sufficiente, senza peraltro appesantire o danneggiare un fisico particolarmente poco attivo.

Non bisogna farsi ingannare ne' dal fatto che il programma è stato interamente realizzato in Italia, ne' dai vari spiritosi commenti che il computer,di volta in volta,elaborerà per rendere più piacevole e coinvolgente la consultazione di questo dietologo elettronico

COMPUDIETA è un programma molto serio, capace di fornire, attraverso calcoli rigorosamente scientifici, tutti i dati relativi al tipo di dieta richiesta, assemblando alimento per alimento, un menù vario e soddisfacente, valido per i 7 giorni della settimana.

Oltre ad indicare l' esatta quantità di calorie giornaliere,necessarie all'utente che richiede la dieta, il programma fornisce l'esatta dose necessaria di protidi,lipidi,glicidi,minerali e vitamine, organizzando tutto ciò in un elaborato,ma chiarissimo schema implementato ad ogni specifica dieta.

Basta impostare la propria età,l'altezza,il peso ed il livello di attività fisica e COMPUDIETA eleborerà in brevissimo tempo una dieta personalizzata.

Ogni menù si compone di tre pasti (colazione compresa) e può avvalersi di ben 300 differenti pietanze,disponibili nella fornitissima banca dati di COMPUDIETA.

Inoltre anche le esatte quantità di cibo verranno chiaramente specificate , tenendo conto di tutti i parametri stabiliti all'inizio del programma.

Al termine di ogni consiglio dietetico,appaiono importanti avvertenze che

declinano ogni responsabilità, da parte dei programmatori di COMPUDIETA, relative ad una errata interpretazione o un inopportuno utilizzo del programma stesso,consigliando inoltre un consulto medico al fine di avvalorare ed,eventualmente , migliorare la già soddisfacente e sicura serie di norme dietetiche.

COMPUDIETA si rivela un programma estremamente facile da usare e da comprendere,offrendo anche l'indispensabile possibilità di stampare tutto quanto elaborato dal computer.

Le schermate ed i menù d'utilizzo sono ridotti al minimo indispensabile proprio per evitare errori di utilizzo e di interpretazione da parte dell'utente che,magari consultando qualche testo specializzato, potrà apportare particolari e personali modifiche ed un ottimo e valido standard dietetico fornito dal calcolatore.

Ecco quindi un'ulteriore conferma della versatilità e dell'estrema serietà di utilizzo del vostro CBM 64 che,grazie a questo programma, si fa promotore della sensibilizzazione degli utenti al riguardo dell'annoso,e spesso travisato,problema dell'alimentazione.

```
DIETA  A      O R E* 8 *
       CAFFE' AMARO
       YOGURT MAGRO                 GR  75
              O R E* 10 *
       LATTE MAGRO(CAFFE'Q.B.) ML  110
       BISCOTTI                 GR  45
              O R E* 13 *
       2 TOAST
              O R E* 20 *
       PASTA AL POMODORO        GR  75
       FRITTATA DI VERDURE(1 UOVO)
       VERDURA COTTA            GR  225
       OLIO D'OLIVA             GR  15
       PANE TIPO 00             GR  60
       FRUTTA DI STAGIONE       GR  225
     BATTERE UN TASTO PER PROSEGUIRE
```

Titolo : **NAVAL BATTLE OF TSUSHIMA**
Editore : The Avalon Hill Game Company
Configurazione : Disco

Questo war game prende nome da Tsushima, isola situata fra la Corea meridionale e la parte occidentale dell'arcipelago nipponico, dalla quale a loro volta hanno preso il nome due battaglie navali combattute nella guerra russo-giapponese.

Il primo scontro ebbe luogo il 14 agosto 1904 fra una divisione uscita da Vladivostok e forze giapponesi comandate dall'ammiraglio Hilonojo Kamimura in crociera nello stretto di Corea: durante l'azione un'unità russa fu affondata mentre le altre riuscirono a rientrare a Vladivostok.

Date le precarie condizioni in cui si trovavano le forze navali dell'Estremo Oriente, nell'ottobre 1904 la Russia fece salpare la flotta del Baltico al comando dell'ammiraglio Zinovij Rozestvenskij con l'ordine di bloccare Port Arthur.

Il grosso della flotta doppiò il Capo di Buona Speranza, mentre alcune navi passarono per il Canale di Suez.

Il 27 maggio 1905 la flotta dell'ammiraglio Togo intercettò quella russa che passando a levante di Tsushima intendeva raggiungere Vladivostok.

La battaglia durò tutto il pomeriggio con gravi perdite per i Russi.

Le poche unità superstiti furono distrutte il mattino seguente a sud dell'isola Matsushima mentre tentavano di raggiungere Vladivostok.

Questo fatto di storia è il canovaccio sul quale l'Avalon Hill ha costruito questa simulazione.

La battaglia si svolge su una mappa di quarantanove quadranti con al centro le isole del Giappone

Il programma permette di scegliere se giocare in due o in uno (in questo caso contro il computer)e se impersonare l'ammiraglio Togo o il suo avversario russo Rozestvenskij.

Nella prima parte del game si devono scovare e intercettare le navi delle quattro squadre russe, basandosi sugli avvistamenti costieri e sulle informazioni fornite dai pescatori che dalle loro barche scrutano i mari vicini al Giappone.

Una volta intercettate le squadre nemiche, lo scenario cambia e si passa alla mappa tattica di combattimento, impartendo qui ordini alle navi della flotta i due ammiragli cercano di prendere posizione attorno alle navi avversarie per affondarle

Una volta giunti a distanza di tiro si passa a una terza schermata che raffigura la posizione delle navi e i loro eventuali danni.

Questo war game non eccelle per qualità grafiche, alcuni schemi sembrano disegnati utilizzando comandi basic, ma la varietà delle situazioni e l'enorme mole di dati memorizzati di volta in volta nella Ram del Commodore 64 scusano questa mancanza.

Infatti il computer interagisce continuamente con il drive per acquisire i dati delle nuove mappe.

La simulazione è resa realistica dai parecchi comandi che si possono impartire alle navi delle 2 flotte e dai dati sempre forniti in tempo reale sullo stato dei danni subiti dalle imbarcazioni.

Un buon war game dedicato a tutti quelli che desiderano passare piacevolmente un pomeriggio in pantofole seduti davanti al proprio CBM 64.

STRATEGIES

Titolo : **SOLO FLIGHT II**
Editore : Microprose Software
Configurazione : Disco

Alcuni mesi fa la Microprose ha presentato sul mercato americano questa evoluzione del vecchio SOLO FLIGHT, una versione migliorata nella grafica, con un maggior numero di mappe di volo a disposizione e,udite udite, con un sistema di vocalizzazione fornito dalla Electronic Speech System !!

Ora non si è più soli nei cieli del Texas o del Kansas,ma si è costantemente supportati nel volo dai messaggi delle torri di controllo e se siete nel modo "Flying practice" dai consigli di un esperto istruttore di volo che siede al vostro fianco.

Nel disco programma alle vecchie zone di volo : Kansas,Washington,Colorado sono state aggiunte le mappe degli stati del Michigan,del Massachusetts e del Texas.

E' stata migliorata anche la grafica della schermata raffigurante i vari strumenti che supportano il volo.

Questa strumentazione è veramente completa e comprende :

- l'indicatore della potenza
- l'indicatore della velocità
- l'indicatore dell'altitudine
- l'indicatore dei flaps
- l'indicatore della velocità verticale (climb), che segnala se il mezzo sta perdendo o acquistando quota
- il pitch che indica la inclinazione dell'aereo rispetto all'orizzonte
- l'ILS che è lo strumento indispensabile per il volo cieco o notturno : indica la posizione del mezzo rispetto alla pista e all'ipotetico sentiero da seguire per atterrare (raffigura un piccolo aereo che si avvicina o allontana dalla pista,con un orizzonte artificiale che ne segnala la posizione rispetto al terreno)
- la bussola
- l'indicatore del carburante
- una spia luminosa che indica lo stato del carrello d'atterraggio
- una spia rossa che segnala eventuali guasti
- una spia verde che segnala l'utilizzo dei freni (per fermarsi sulla pista nelle fasi di atterraggio o di manovra)
- i due VOR indispensabili per sapere la propria posizione, basandosi sulla triangolazione con i segnali emessi da due delle coordinate note.

Per dirigere l'aereo si usa il joystick come se fosse una vera cloche e per dare potenza ai motori o far rientrare il carrello o frenare alcuni tasti del CBM 64 (da 1 a 9 per incrementare i giri del motore,zero per spegnerlo; F per regolare i flaps; B per i freni; L per ritirare il carrello; P per concedersi un attimo di pausa).

Per decollare dovete rullare sulla pista, raggiungere il suo lato terminale, ruotare di 180 gradi,portare i giri del motore al massimo,mettere i flaps al 20%, togliere i freni e una volta raggiunti gli 85 nodi tirare la cloche;ora si può far rientrare il carrello e far rotta verso l'aeroporto di destinazione.

Le fasi di atterraggio sono leggermente più complesse di quelle del decollo.

Dovrete avvicinarvi alla pista a un'altezza di circa 1000-1500 piedi , quando l'ISL si attiva ridurre la velocità e portare il pitch a - 5, ora si deve prestare la massima

attenzione alla velocità, perchè se è troppo elevata si rischia di finire fuori pista mentre se è troppo bassa si va in stallo.

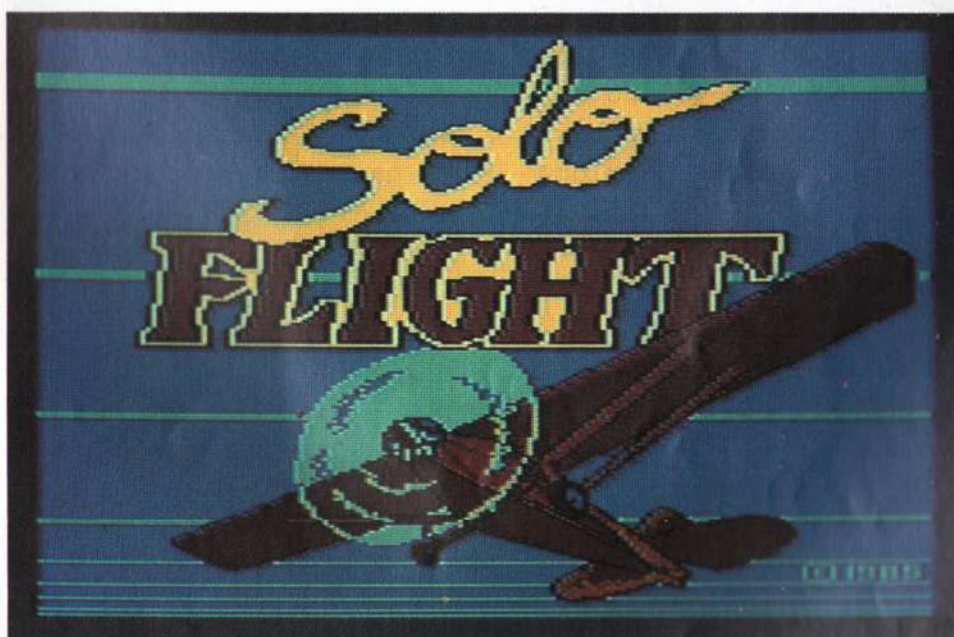
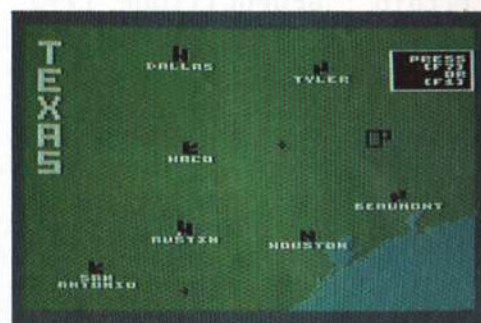
L'ottimo è avere una velocità di 70 nodi e i flaps al 20%; con i flaps al 40% la velocità dovrebbe essere di 60 nodi; senza flaps circa 80 nodi.

Ora che conscete tutto di questo simulatore potete iniziare a volare e, una volta preso il brevetto di pilota con l' aiuto indispensabile dell' istruttore e dei suoi consigli, farvi assumere come pilota di turboelica e trasportare sacchi di posta da una città all' al- degli States.

Ai livelli più alti di difficoltà possono capitare guasti agli strumenti dell' aereo o al motore, può succedere di incontrare banchi di nebbia e dover atterrare con venti fortissimi seguendo le indicazioni degli strumenti atti al volo cieco.

Fra le varie opzioni si può scegliere il volo notturno, qui si dovrà sfruttare sia la propria abilità nel volo strumentale, sia l'illuminazione delle piste degli aereoporti per un perfetto atterraggio.

Quindi un buon Flight Simulator, migliorato rispetto alla vecchia versione e reso molto più piacevole : soprattutto per la 'presenza' di voci umane che vi danno consigli e indicazioni .

Adatto a tutti gli amanti dei simulatori di volo che hanno voglia di dedicarsi allo studio di voluminosi manuali (come è il caso del Flight Simulator II), ma che ugualmente vogliono provare l'ebrezza del volo e del pilotare un aereo.

STRATEGIES

Titolo : **GEOPOLITIQUE 1990**
Editore : Strategic Simulation Inc.
Configurazione : Disco

E' questa una simulazione che si discosta leggermente dai 'soliti' war games ai quali vi ha abituato la SSI.

Questo è un gioco di guerra,ma anche e soprattutto una simulazione politica (il giocatore impersona il presidente degli Stati Uniti d'America) dove le pressioni militari sono un valido supporto per la buona riuscita degli incontri diplomatici.

Come sicuramente avrete capito l'antagonista d'obbligo è la Russia e i suoi uomini politici.

Sarà vostro compito neutralizzare i tentativi dei sovietici per conquistare la leadership mondiale.

Per potere fare ciò si dovrà avere alle spalle un paese ricco, con un'industria efficiente e una forza militare potente .

Particolare attenzione viene data alle risorse naturali : energia,metalli,cibo;all'industrializzazione del paese, all'orientamento politico dei vari stati satelliti alleati o non allineati e allo loro stabilità politica.

In GEOPOLITIQUE 1990 sono contenuti due giochi collegati , ma differenti fra di loro : uno consta della parte politica,dove si instaurano trattative con stati minori e si cerca di guadagnare il loro appoggio politico,militare ed economico, un altro è solo militare, inizia quando una delle due superpotenze dichiara guerra e i vari stati del mondo devono decidere con chi schierarsi o se restare neutrali, con il pericolo di venire invasi da entrambi i contendenti.

Il giocatore come presidente degli U.S.A. deve prendere decisioni militari ed economiche,deve decidere :

-se dichiarare o no guerra alla Russia

-come ripartire le risorse del paese :

a) rafforzando l' industria

b) aumentando il tenore di vita dei cittadini e avere in un secondo tempo un gettito fiscale maggiorato

c) aumentare la forza dei propri eserciti e delle flotte

d) con quali paesi intrattenere rapporti politici e commerciali

e) con quali paesi intavolare trattative per eventuali accordi commerciali politici o militari.

Con lo svolgersi del gioco vi renderete conto di quanto siano poco affidabili gli Stati Europei (per lo meno così la pensa l'autore della simulazione) e di come siano permeabili alle ideologie russe,tanto da stringere patti politici ed economici col nemico russo e rimanere neutrali in caso di guerra.

Se si dovesse assumere la grave decisione di dichiarare guerra alle Repubbliche Socialiste Sovietiche si passa alla seconda fase del programma, quella strettamente militare.

Qui non c'è spazio per gli accordi, la ragione è dalla parte del più forte !

In questo caso è molto importante per gli americani avere molte flotte e disposizione per invadere paesi nemici e per trasportare le truppe da un continente all'altro.

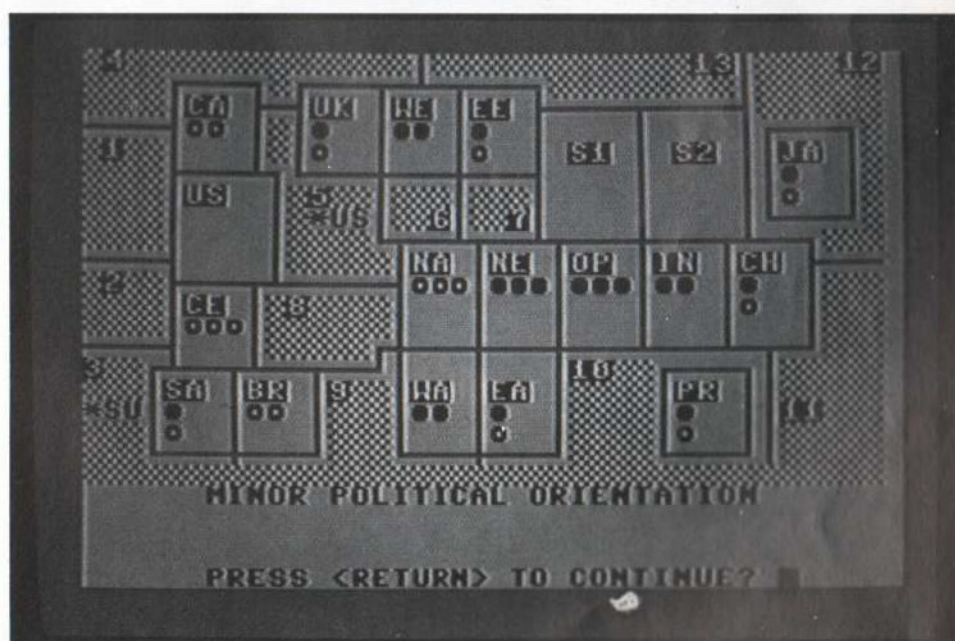
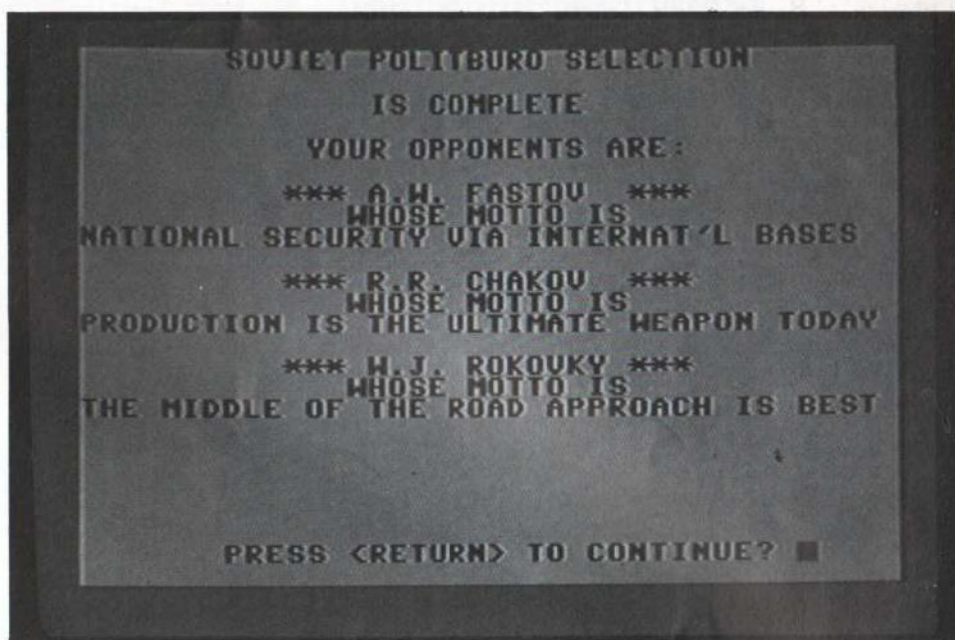
Vince GEOWAR (così si chiama questa fase) chi riesce ad avere 60 punti per due turni consecutivi o chi riesce a invadere la patria del nemico e rimanerci per due turni.

I punti sono dati dai territori occupati, ogni

stato ha un valore che dipende dalla sua importanza, ad esempio il Canada vale 4 punti, il Regno Unito 8 e così via.

La mappa sulla quale si gioca è composta dai diversi continenti divisi in regioni politiche che comprendono i vari stati, ad esempio : la zona chiamata Western Europe è formata da tutti gli stati dell'Europa Occidentale , mentre l'Eastern Europe comprende tutti gli stati europei satelliti dell'URSS.

I continenti sono divisi da 13 zone oceaniche contraddistinte dalla sigla OA seguita da un numero.

Una classica simulazione quindi ideata dalla S.S.I. che con questo programma allarga le possibilità di scernita di tutti i possessori di un Commodore 64 che stanchi di essere sommersi da una valanga di arcade tutti simili tra di loro decidono di passare a giochi (se gioco si può chiamare un war games o una simulazione) più adatti a persone 'adulte' e 'posate'.

Titolo : B - GRAPH
Editore : Commodore Business Machines
Configurazione : Disco

Ecco un cosiddetto programma di grafica gestionale cioè un programma che permette di realizzare grafici di vario tipo partendo da un insieme di dati numerici.

B - GRAPH per poter essere utilizzato richiede come minimo un drive mentre non è indispensabile possedere un monitor.

Ciò che poi è veramente comodo per coloro che lo utilizzano molto è la possibilità di collegare un secondo drive che, automaticamente e senza alcun intervento dell'utente (a parte il dare una risposta affermativa quando viene chiesto, all'inizio del caricamento se si utilizza un secondo drive per il disco dati), sarà utilizzato per la gestione del disco dati.

Quest'ultima possibilità abbrevia tutti quei tempi morti che normalmente si hanno cambiando floppy.

E' poi possibile, ma non necessario, collegare anche una stampante, che potrà essere utilizzata per stampare i vari dati in output del programma

Chiaramente sono previsti diversi tipi di stampante: purtroppo non è prevista la MPS802 anche se, con la sua nuova eprom grafica , anch'essa ha dato ottimi risultati con B-GRAPH.

Si vedranno ora nei dettagli almeno alcune delle sezioni del programma : chiaramente per brevità verranno più dettagliatamente descritte le sezioni più interessanti dal punto di vista dell'utenza.

La sezione più importante è quella che permette la vera e propria introduzione dei dati da manipolare, in seguito, in varie maniere.

Il numero massimo di dati utilizzabile come base è di 100 valori per ciascuno dei tre fattori disponibili : i dati quindi vengono introdotti in un fattore per volta.

La loro organizzazione può avvenire sia secondo un ordinamento anagrafico (per anno o per mese) sia secondo un ordinamento numerico (UNITS) stabilendo i relativi limiti e intervalli.

Tutti questi dati possono poi essere manipolati, già all'interno di questa sezione, per esempio modificandoli, salvandoli, caricandoli da disco.

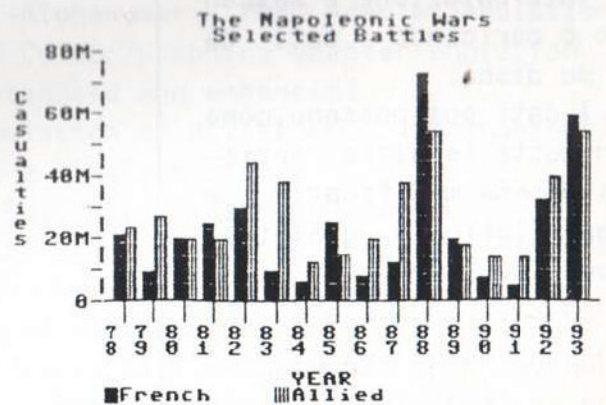
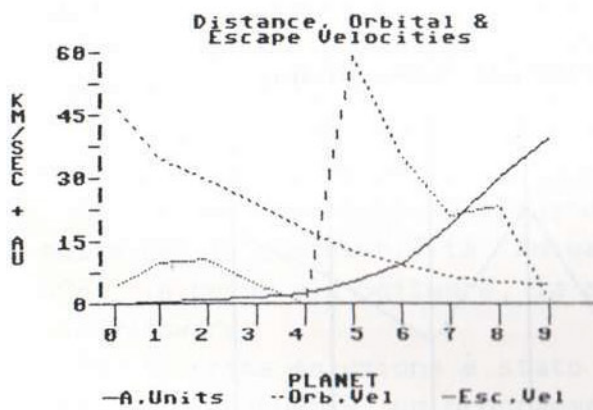
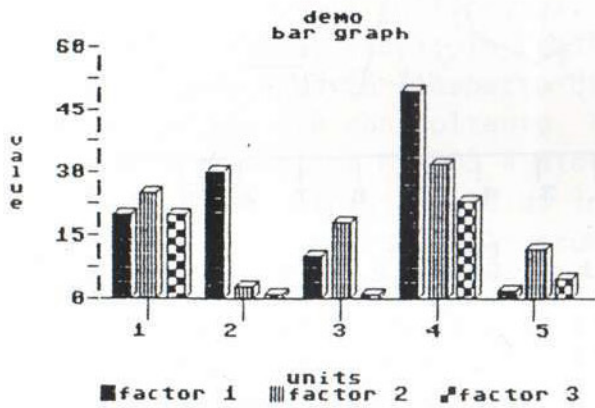
Volendo poi, è senz'altro questa una delle caratteristiche più importanti del programma (quella che ne definisce il settore di appartenenza ovvero la grafica gestionale), è possibile visualizzare i dati in memoria (appena introdotti da tastiera o richiamati da disco)con vari tipi di grafici.

I grafici disponibili sono : a punti, a linea , a barre (una barra per ogni fattore), a barre segmentate (una barra unica per tutti i fattori divisa in segmenti), con minimo/massimo e un terzo fattore (i cui punti possono essere divisi o uniti in una linea), a torta.

Gli esempi che troverete in queste pagine raffigurano appunto tutti questi vari tipi di grafici.

Sempre come si può vedere dagli esempi qui riportati i grafici sono sempre modificabili in diverse maniere (a seconda delle possibili esigenze come ad esempio il facilitare la lettura dei dati).

Si possono sovrapporre al grafico fatto delle linee orizzontali e/o verticali.

Il grafico può essere bordato ,gli si possono cambiare i colori, lo si

può fondere con un altro grafico e infine lo si può salvare su disco non come dati ma proprio come grafico già composto : in tale maniera è possibile anche realizzare un diashow ovvero la visualizzazione in sequenza di diversi grafici.

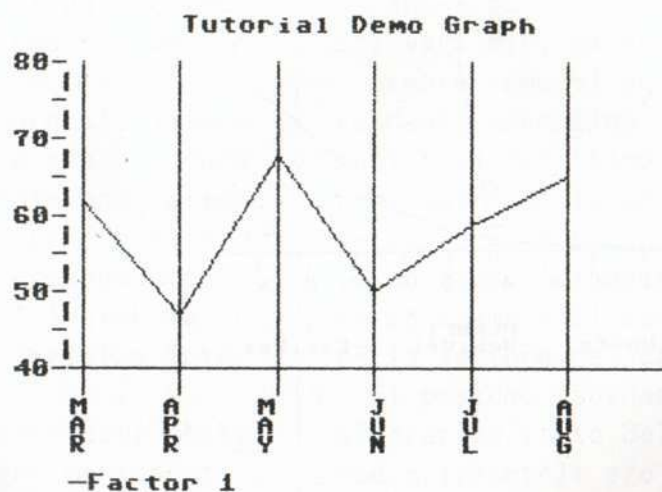
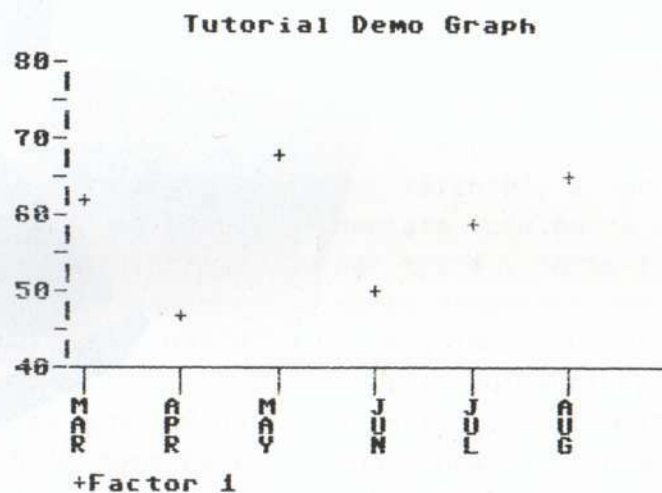
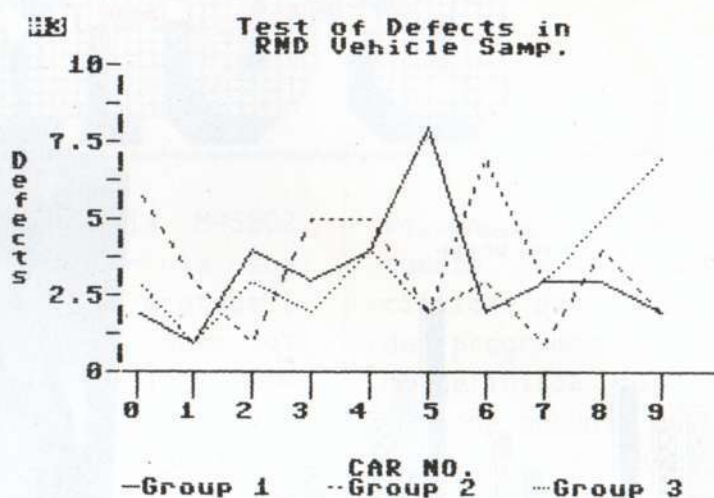
E' sempre disponibile la possibilità di stampare apportando anche delle modifiche di vari suoi dati (titolo,numero del grafico,etichette).

E' poi possibile , in qualsiasi momento, cambiare il tipo di grafico che rappresenta i dati : si può passare da un grafico a barre,per esempio,a uno lineare, etc.

Vi è poi tutto un set di comandi per le funzioni statistiche che prevedono per esempio calcoli di parametri statistici standard (media, mediale, etc.) multiple, distribuzione (normale, di Poisson,binomiale), etc.

Inoltre si può studiare la regressione tracciando una funzione, calcolando l'interpolazione e salvando o caricando i dati da o su disco.

I dati poi possono,come in tutte le altre sezioni,essere modificati e cancellati in qualsiasi momento.

C.S.

AMIGA / MS - DOS E LA DIDATTICA

Il problema dei rapporti tra Amiga e MS-DOS, a prima vista, sembra riguardare soltanto gli utenti che abbiano esigenze professionali (uffici, aziende, artigiani, società, etc.); in realtà non è affatto secondario l'aspetto didattico-scolastico : e non soltanto perchè di fatto il sistema MS-DOS è stato indicato nel piano ministeriale di introduzione dell'informatica nelle scuole medie superiori, ma ancor di più perchè il Software didattico che gira in ambiente MS-DOS, espressamente dedicato alla fascia medio-superiore, è già piuttosto numeroso e specifico, benchè non copra ancora l'intero arco curricolare delle discipline.

Ora, proprio perchè ancor più ci siamo convinti, rispetto a qualche mese fa, delle eccezionali potenzialità didattiche dell'Amiga non è un problema indifferente sapere che è possibile far girare sull'Amiga il Software didattico MS-DOS già disponibile.

La questione della compatibilità MS-DOS dell'Amiga per la Commodore B.M. è sicuramente anzitutto un problema commerciale : il tentativo di 'sfondare' nel mercato dei PC con un computer fortemente innovativo e in grado di riassorbire lo standard che l'IBM è riuscita a imporre sul mercato.

A tutt'oggi due sono le soluzioni proposte per la compatibilità Amiga MS - DOS : la prima via Software, la seconda via Hardware.

Per la prima soluzione è stato elaborato il TRANSFORMER, un programma che permette, una volta lanciato sull' Amiga, di caricare il sistema operativo MS-DOS e con il supporto di un drive apposito per dischetti 5.25 di leggere e far girare i programmi MS-DOS.

In alternativa è possibile utilizzare anche il drive per dischi da 3.5 pollici incorporato nell'Amiga : già oggi diversi e noti programmi MS-DOS sono disponibili nel formato 3.5 (per esempio : Word Star, DBII e DB III, Lotus 1-2-3 , etc.).

Questa soluzione, però, occorre dirlo subito, presenta due limiti consistenti: anzitutto non tutti i programmi MS-DOS possono essere lanciati; inoltre, la velocità di esecuzione dell'Amiga è sensibilmente rallentata, nonostante la 'potenza' del Motorola 68000.

La seconda soluzione è di tipo hardware : il Sidecar, un emulatore che garantisce la compatibilità totale MS-DOS.

Il difetto più grande per ora sembra essere solo il prezzo che si aggira sui 1000 dollari !

Realizzato dalla Commodore stessa in Germania (Braunschweig) il Sidecar è costituito da un box abbastanza ridotto che si collega direttamente alla porta di espansione sita sul lato destro dell'Amiga e che presenta frontalmente un drive da 5.25, alimentato autonomamente.

Il Sidecar contiene un 8088 Intel a 4.77 MHz (lo standard IBM PC) e la sua installazione riduce a 6 megabytes la possibilità di espansione RAM dell'Amiga

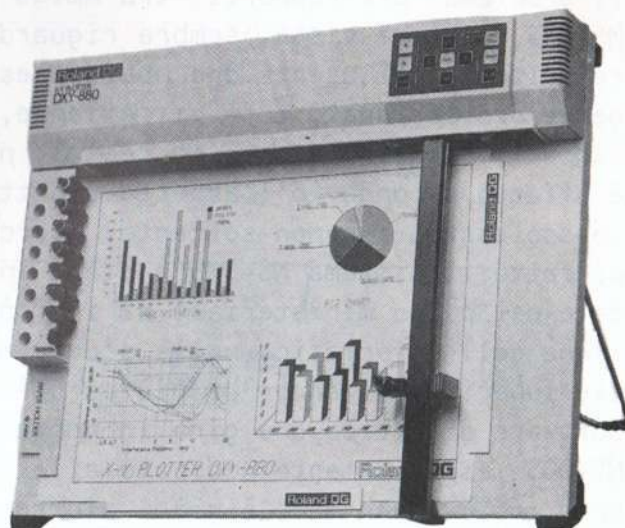
Il numero di agosto di quest'anno di Commodore Computing International così elenca le caratteristiche del Sidecar :

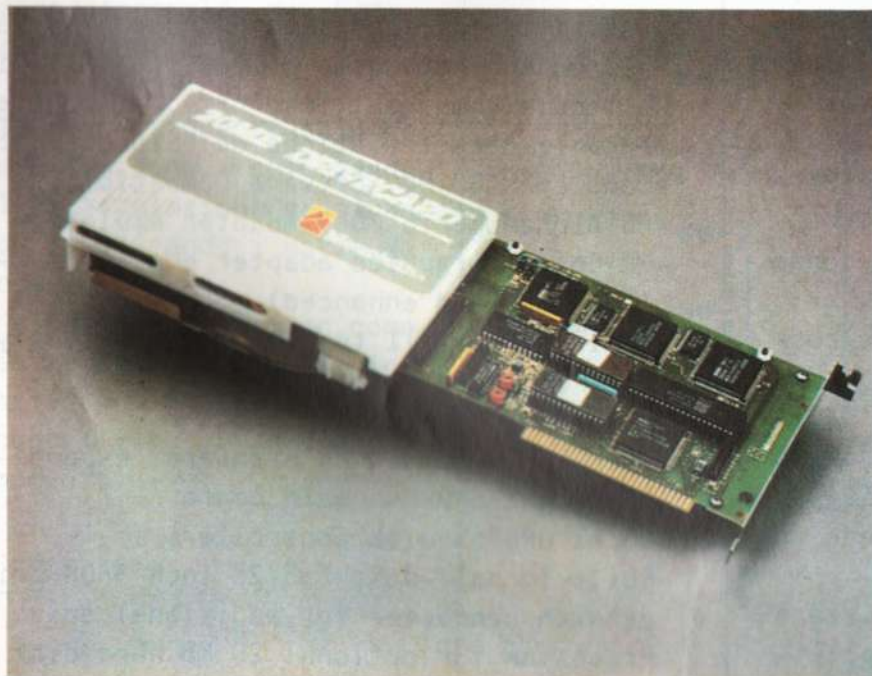
"-Complete IBM-PC Software Compatibility
-PC Alphanumeric MONO Adapter emulation
-PC Colour/Graphics adapter emulation - (standard and enhanced).
Emulation of all types simultaneously on a single monitor
-3 Full size expansion slots
-256K RAM supplied as standard expandable up to 640K on main board
Local uPD765 disk controller
-Built-in half-height 5.25 inch 360K drive with connector for additional drive
-Provision for optional 20 MB hard disk

-Access to both Amiga Parallel and RS-232 Serial ports
-Internal timer,interrupt controller e DMA controller 16K BIOS ROM
-128 K dual portRAM for fast access to Amiga
-8087 co-processor socket
-Provision to expand Amiga RAM directly by a special connector on the Sidecar" (p.20 del supplemento dedicato all'Amiga).

Al Sidecar,inoltre,può essere collegato sul retro un drive da 3.5 con capacità di formattazione di 720K (formato PC DOS).

Abbiamo visto lavorare il Sidecar :le prime impressioni sono ineccepibili;mantiene ciò che promette sulla carta.

A parte le caratteristiche specifiche dell'Amiga,per ora sempre più sorprendenti, la compatibilità MS-DOS apre immediatamente prospettive di impiego notevoli,garantendo l'accesso a una vasta libreria Software con finalità didattico-formative che vanno aldilà dell'ambito puramente scolastico.

PLOTTER ROLAND DXY 880

Per trasferire dallo schermo su un supporto adeguato l'immagine grafica, il mezzo più adeguato è costituito dall'uso di questo nuovo PLOTTER ROLAND che, grazie al continuo aggiornamento dei precedenti modelli, ha raggiunto un grado di perfezione e versatilità davvero professionale.
Questo DXY 880 è dotato di INTERFACCIA SERIALE RS 232 - C e parallela CENTRONICS; offre, inoltre,una gamma di 8 penne, a una velocità di 20 cm/sec. raggiungendo una perfezione di 0,005 mm .

HARD DISK DRIVE
MODELLO : MOUNTAIN DRIVECARD

Il MOUNTAIN DRIVECARD è un HARD DISK DRIVE con relativo controller a disco rigido disponibile nella configurazione da 10 a 20 Mbytes.
Relativamente silenzioso e molto veloce questo MOUNTAIN DRIVECARD si rivela un'ottima soluzione per chi vuole espandere il proprio sistema.
Il prezzo,altamente competitivo,pone questo nuovo Hard Disk Drive in netto vantaggio, rispetto ai costosi e complessi Hard Disk Winchester.
Per informazioni e vendite :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL, Via E.Bellani n. 3 - 20124 Milano Tel.02/6705774

ECONOMIC NEWS

OFFERTE

*Vendo oltre 600 gio
chi, ultime novità,
per C 64. 1 disco
£ 15.000 - 1 casset
ta £ 10.000. Tutti
con 6 giochi.Si ven
dono anche dischi a
£ 2.000.
Luciano Lucchesi -
via Della Rosa n.27
65049 Viareggio Lu
Tel. 0584 / 940027*

*

*Occasione, vendo o-
riginale di 'Super-
script 128' £ 35000
Vendo inoltre bloc-
co di 70 dischi cir
ca a £ 125.000. Ul-
timissime novità.
Andrea Chiostri,via
G. Matteotti n.30 -
50019 Sesto Fioren-
tino - Tel. 055 /
4489764*

*

*Vendo ultimissime
novità sia su cas-
setta che disco -
Marzio Caroti - via
Casine n.212. 56030
Perignano - Pi -
Tel. 0578/616224
Dopo le h 21.00*

*

*Vendo stampante Com
modore MPS 802, nuo
va a £ 300.000 scam
bio 3300 programmi
per C64/128 - Massi
ma serietà -
Paolo Silveri,Piaz
za Martiri della Li
bertà n.21 - 34170
Gorizia -
Tel. 0481/22097*

*

*Vendo C 64 + Drive
1541 + Stamp. MPS
802 + Programmi su
cassette in blocco
a £ 1.100.000 in-
trattabili.
Marco Schito, via
Lucca n.36 - 20152
Mi - Tel.02/4591526*

*Vendo Software per
C 64.Possiedo tutte
le novità inglesi.
Maurizio Porzionato
Via Avogadro n.22 ,
13010 - Quaregna Vc
Tel. 015/94751*

*

*Vendo per C 64 car
tridge CP/M, con di
sco e manuale d'u-
so; integrato che
rende totalmente
grafica la stampan-
te MPS 802. Scambio
vendo giochi recen-
ti. Gianni Cottogni
via Strambino n. 23
10010 Carrone - To
Tel. 0125/712311*

*

*Tutte le novità C64
su disco o nastro a
prezzi imbattibili.
Annuncio sempre va-
lido.
Maurizio Anfosso -
via Simonetti n. 4
14018 Roatto At
Tel. 0141/938118*

*

*Vendo C64 più regi-
stratore £ 300.000+
Tavoletta grafica :
Super Sketch a lire
190.000.
Dalle 18 alle 19.00
Marco Pagnin - Via
Bistolfi 2 - Milano
Tel. 02/2151941*

*

*AMIGA, possediamo
circa 50 programmi
eccezionali.
Per scambi o acqui-
sti richiedere la
lista.
Commodore Club Bor-
gosesia - Vc -
Tel. 0163/26.666*

*

*Vendo le enciclope-
die "INPUT" e "Il
mio computer" a li-
re 100.000 ciascuna*

*compro e/o cambio
qualsiasi programma
per C 64.
Inviare la lista.
Cristiano Cravanzo-
la. Via Prof. Oliva
b. 16.
12011 Borgo S.D. Cn*

*

*Vendo in blocco 30
dischi novità per
C 64.
Giuseppe Michelini-
via S.Manicardi 19
41012 Carpi - Mo
Tel. 059/680743*

*

*Vendo C16 + regi-
stratore + joystick
+ 30 programmi + in
troduzione al basic
a £ 250.000
Luca Ceria - via Ro
ma n.46 - 13060 -
Valdengo Vc
Tel. 015/680468*

*

*Il nostro Club è a-
perto da circa 1 an
no. Abbiamo program
mi per C16-64-128.
Software Computer C
Casella Postale -
13060 Valdengo Vc
Tel. 015/680468*

*

*Vendo a prezzi
stracciati libri,ri
viste,cassette ori-
ginali tutto riguar
dante C 64.
Scrivere per lista
o informazioni.
Lucio Pecora Str.
Madonnina n. 22
28100 Novara
Tel. 0321/399807*

*

*Vendo a £ 1.500.000
non trattabili C128
+ Drive 1541 + regi
stratore + 4 joy-
stick + light-pen +
tavoletta grafica
+ oltre 600 pro-
grammi su disco.
Si vende in bloc
co e possibilmen
te in zona.
Gianni Santi
Porta Vittoria n.45
41043 - Cagli - Pi
stoia.
Tel. 0721/70116*

*

*Per C 64. Causa pas
saggio sistema supe
riore vendo in bloc
co mio parco Softwa
re (utilità,utility
games) agg. 1986.
Contattare o chiede
re lista.
Sergio Panseri via
M.L. King n.8 24048
Treviolo - Bg*

*

*Vendo Modemphone
ACC 303 telefono Mo
dem dispositivo "Vi
va voce" con inter-
faccia seriale RS
232 velocità 300-
Baud.
Roberto Marucci
Via Farinata degli
Ub. n. 36
72011 Brindisi
Tel. 0831/412221*

*

*Vendo tutti i di-
schi che possiedo a
£ 6.000/7.000 l'uno
incisi su entrambi
i lati.
Possibilmente li
venderei in blocco,
circa 300.
Franco Rizzo
Via Dei Pioppi n. 6
13062 Candelo Vc
Tel. 015/53595*

*

*Vendo a prezzi irri
sori ultimissime no
vità per C 64.
Natale Oreste
Via S.S. Per Contur
si n. 38.
84020 Quadrivio Sa
Tel. 0828/45207*

ECONOMIC NEWS

RICHIESTE

Cerco programmi Flexidraw - Newsroom e Printshop - max lire 20.000 tutti, o scambio con altri programmi,dò e chiedo max serietà.
Marco D'Amico - via Pio n. 195 - Roma -

✻

Cerco Utility per CBM 64.Scambio con game e utility.
Inviare liste e richiedere la mia.
Luca Donadel - via G. Galilei n.657/10 18038 Sanremo Im
Tel. 0184/887551

✻

Cerco per Plus/ 4 programma simulatore C64.
Scrivere a Panno Carlo, via Orsa Minore n. 116.
90124 Palermo

✻

Cerco tavola grafica + Software con opzione di stampa per C64 (Software per registratore).
Luciano Gremmo ,via Oglio n. 14
50047 Prato - Fi

✻

Compro Modem + programmi, bauds 1200, di qualsiasi marca, purchè in ottimo stato con le istruzioni, intorno alle 150.000.Solo zona Torino.
David Broggini Monte Asolone n. 7 10142 Torino -
Tel. 011/338314

VARIE

Qualcuno puo insegnarmi a stampare con MPS 802 in Formato Doppio un cerchio con il Simon's Basic che occupa tutto il video .
Sebastiano Catalano Piazza Vittorio Emanuele n.21 - 92100 Agrigento
Tel. 0922/55230

PERMUTE

Scambio per C64 molteplici giochi e utility su disco ultime novità.
Annuncio sempre valido.Massima serietà.Inviare lista.
Roberto & Francesco Pieroni, via Copernico n.11 -
Tel. 0571/665762

✻

Cambio per C64 giochi e utilities.Cerco manuali The Newsroom e Fly Simulator II
Paolo Marca Frazione Cantavenna via S. Carpoforo n.41 - 15020 Gabiano Al
Tel. 0142/945038

✻

Scambio qualsiasi programma di games gestionali , utility per CBM 64.
Inviandomi vostra lista,garantisco risposta a tutti.
Umberto Brunetti . Via R. Luxemburg 21 47040 Ospedaletto di Rimini (Fo)
Tel.0541/656428

Scambio il migliore Software per C64.
Ultimissime novità.
Max serietà.
Scrivere a Fantinato Alessandro Via G. Cogo n.25.
36061 Bassano D.G.
Tel.0424/34463

✻

Cambio, vendo programmi di qualsiasi genere per C 64.
Rispondo a tutti (solo su disco).
Umberto Bettini Via Marconi n. 14
40033 Casalecchio - Bologna -
Tel. 051/575278

✻

Scambio programmi per il C64 solo su disco.
Annuncio sempre valido.
Arrivi settimanali.
Maurizio Guidato , via Putignano n. 26 56014 Putignano PI
Tel. 050/982281

✻

Scambio programmi per C64 su disco/nastro.
Richiedere lista ed inviare la propria.
Vito Lopez ,via Montebello n.21.
27049 Stradella Pv
Tel. 0385/40284

✻

Dispongo di ottimo Software/Hardware e manuali per computer C 64 e C 128.
Contatto altri utenti.
Carlo Vincenzi Via Resistenza n. 26.
41033 Concordia Mo
Tel. 0535/54325

✻

Si realizzano programmi in Basic per CBM 64.
I programmi sono originali e inediti realizzati dai soci del New Commodore Club Giugliano Na
Per informazioni telefonare a Roberto- 081/8943838

DIGI - VIEW E FUTURE SOUND PER L'AMIGA

Abbiamo provato con grande soddisfazione due espansioni hardware per l' Amiga con notevoli potenzialità didattiche : il DIGI - VIEW e il FUTURE SOUND, rispettivamente un digitalizzatore di immagini e un digitalizzatore sonoro.

Di entrambi è facile intravvedere subito le notevoli applicazioni anche in campo didattico-formativo : combinare immagini e suoni di ogni tipo e registrarli su VTR direttamente apre enormi possibilità di elaborazione di materiali audiovideo in genere e di unità didattiche, con notevole facilità di impiego. "Provare per credere". In questo numero vi parleremo del primo.

Il DIGI-VIEW è costituito da una parte Hard : un piccolo box che deve essere collegato alla porta parallela sul retro dell'Amiga e riceve sul dorso il cavetto di connessione INPUT dell'immagine da telecamera o da VTR (fotogramma scelto a piacere con il fermo immagine); e da una parte Software costituita da un disco 3.5 con un programma dedicato che permette varie operazioni : trattamento del file grafico (load , save, etc.), digitalizzazione Red, Green e Blue, composizione dell'immagine a colori (4096 oppure 32), controlli vari su luminosità , contrasto, etc.

Il funzionamento ottimale è garantito da una telecamera b/n : basta posizionare e mettere a fuoco la telecamera, scegliere Digitize Red e in successione Digitize Green e Digitize Blue, cambiando ogni volta il filtro corrispondente RGB davanti all'obiettivo della telecamera; si sceglie infine l'opzione Colour (4096 oppure 32) e l'Amiga attiverà la sintesi cromatica dandovi sullo schermo il risultato in genere eccellente.

Se uno vuole può ovviamente modificare i parametri (luminosità, contrasto , etc.) scegliendo l'opzione Controls.

Quando si è soddisfatti del risultato si può salvare l'immagine : il formato è IFF e ciò rende possibile trattare l'immagine con tutti i più importanti programmi grafici quali il De Luxe Paint , l'Aegis Images, il Graphicraft, il De Luxe Video Construction Set, etc.

A questo punto quali siano le possibili applicazioni di questo 'aggeggino' è facile immaginare per chiunque!!!

In monocromia, invece, DIGI-VIEW darà un'immagine nel formato 640 X 400 con 128 livelli di grigio !

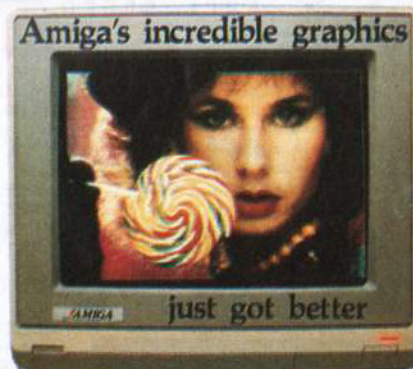
Inoltre, DIGI-VIEW in genere riesce a eliminare sfarfallii e riverberazioni dei contorni in misura notevole, 'aggiustando' l'immagine digitalizzata.

Un'occhiata ai tempi di digitalizzazione forniti ufficialmente dalla New Tek di Topeka (Kansas), la ditta costruttrice : 640 X 400 : 20"; 320 X 200 : 10"; separazione dei colori 320 X 200 : 30".

Velocità operativa piuttosto celere : vedere il risultato per credere!

Il prezzo indicato dalla New Tek è di 199.95 dollari : confrontato con i risultati può anche non essere eccessivo.

Immagini, schemi, foto, disegni, testi , etc., chi abbia voglia di lavorare seriamente a produrre Software video-didattico ha a disposizione uno strumento davvero versatile e potente.

E in fondo non è nemmeno il caso di dimenticare che siamo soltanto agli inizi per ciò che riguarda il Software e l'Hardware dedicato all'Amiga!

hardware › collection

☐ **SPEED DOS PLUS** : Sistema hardware da applicare al COMMODORE 64 munito di unità lettura disco,di semplice installazione.

Caratteristiche : Caricamento e salvataggio da disco circa 10 volte più veloce (anche per files del tipo SEQ.,REL.,USR.,) Tasti funzione programmati,molteplici comandi diretti per il controllo delle periferiche,Monitor,trasmissione dei dati in parallelo,completa trasparenza,tasto reset,ecc.,ecc.,ecc.

☐ **THE FINAL CARTRIDGE** : Sistema hardware da inserire al COMMODORE 64 attraverso l'uso della porta di espansione,contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Comandi di programmazione Basic,Comandi Dos,Turbo Tape, Tasti Funzione programmati e aggiunta di nuovi comandi da tastiera, HardCopy del video in HiRes,Interfaccia stampante, Monitor, accesso a 24K di RAM sotto ROM.

☐ **TURBO 150** : Sitema hardware da inserire nel COMMODORE 64 attraverso l'uso della potra di esoansione,contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Non occupa memoria,caricamento e salvataggio da nastro circa 10 volte più veloce,da disco 5 volte più veloce,16 comandi aggiuntivi per nastro e disco,18 nuovi comandi Basic, oltre a 32 nuovi comandi per MONITOR,Assembler e dsassembler, Pre-programmazione degli 8 tasti funzione,facilitazioni per copie da nastro a nastro,da disco a disco,da disco a nastro, da nastro a disco,tasto Reset,trasformazione della P.U. in interfaccia Centronics per il collegamento di stampanti non CBM.

☐ **MACH 5 FAST LOADER** : Questa cartuccia è disegnata per l'uso con il COMMODORE 64 e con il 1541 Disk Drive.

Caratteristiche : Velocizza il caricamento e il salvataggio di circa 6 volte da disco,aggiunta di comandi diretti da tastiera,disabilitazione della battitura testina del drive,HardCopy video,comandi per l'uso diretto di stampanti,aggiunta di 4K ram,corredato con disco software per l'archivazione di dati.

☐ **HACKER** : Hacker è una cartridge che viene inserita nel COMMODORE 64 e se non usata rimane completamente invisibile al sistema operativo del Computer.

Caratteristiche : Esegue il backup di qualsiasi programma precedentemente caricato in memoria da disco o da nastro ,sproteggendo qualsiasi routine di controllo o testatura d'errore,velocizza e crea un Autobooting/run sul programma copiato.

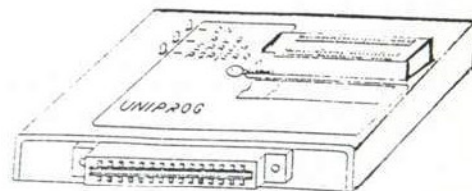
☐ **FREEZE FRAME** : Anche questo sistema Hardware è una cartridge analoga alla precedente.

Caratteristiche : Caratteristiche analoghe al sistema cartridge Hacker consente di sproteggere un programma dando però la possibilità di scaricare lo stesso direttamente su nastro.Permette inoltre di eseguire in alta risoluzione un HardCopy del video.

◎ **CAPTURE I° & II°** : Cartridge da inserire nella espasion-port del COMMODORE 64 - Come le precedenti serve a congelare la memoria del 64 dopo aver caricato un programma e quindi procedere alla copia del lo stesso. La II° versione permette l'uso del cartridge in accoppiamento simultaneo con il programmatore di Eproms-**promenade**.

LISTINO PREZZI AL PUBBLICO

Prologic-dos........	249.000
Tool-kit modul......	65.000
Steck-modul port..da	80.000
Steck-userport......	59.000
I.C. Tester.........	199.000
SuperEpromKart......	149.000
Monitor Kabel 128...	35.000
Modul generator(EMG).	49.000
16 K RAM modul......	80.000
Light pen...........	81.000
Modul light pen.....	65.000
IEE 488 interface...	190.000
ES-9 16K............	75.000
ES-9 32K............	99.000
ES-9 64K............	129.000
ES-9 128K...........	149.000
Fast-load...........	29.000
Speed-dos plus......	85.000
The final car.......	99;000
Turbo 150...........	65.000
Mach 5 fast loader..	85.000
Hacker..............	65.000
Freeze freme........	85.000
Capture.............	65.000
Quickbyte II........	249.000
Promenade...........	180.000
Merlin..............	90.000
Porta eprom(Merlin).	75.000
High speed 2016.....	59.000
80 plus	180.000
80 plus CP/M........	320.000
Vizastar............	89.000
Vizawrite...........	79.000
FULL-SPEED..........	99.000
HARDCOPY HR.........	85.000
EPROM GRAPH.802.....	59.000
ecc,ecc,ecc.................	

(IVA CONPRESA)

FULL SPEED

Nuovo velocizzatore per Commodore 64 e 128 piena velocità oltre 35 volte più veloce, tasti funzione programmati, monitor, hardcopy e 35 comandi basic aggiuntivi, di semplice installazione non richiede intervento Tecnico. Guida informativa in italiano

HARDCOPY HR CARTRIDGE

Eccezionale novità: modulo cartridge a inserimento diretto attraverso expansion-port per 64 e 128, permette il congelamento istantaneo del programma e la conseguente riproduzione su carta utilizzando qualsiasi stampante, e la ripresa del programma dal punto di interruzione.

HIGH SPEED DOS SYSTEM

Sistema hardware velocizzatore dei drive CBM caratteristiche simili allo Speeddos ma con tempi ancora più brevi.Ne differisce anche per il suo monitor che fa partire l'opzione SAVE dalla pagina zero.

20124 MILANO
Via Ettore Bellani, 3
Tel. 02/6705774 - 6706384

hardware › collection

PROLOGIC DOS

E' senz'altro il più sofisticato prodotto tedesco sul nostro mercato, rende il vostro disco DRIVE 1541 fino a 35 VOLTE PIU ' VELOCE ed è in questo momento il DRIVE PIU' VELOCE del mondo per il vostro COMMODORE 64.

Di facile installazione utilizza la trasmissione dei dati in parallelo rendendo possibili le seguenti velocità :

FILE PROGRAMMA : 35 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
: 13 VOLTE PIU' VELOCE AD IMMAGAZZINARE
FILE RELATIVE/SEQU.: 10 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
: 8 VOLTE PIU' VELOCE AD IMMAGAZZINARE

Caricamento automatico del primo programma sul disco.
Tasti Funzione completamente programmati.
Caricamento della directory in qualsiasi modulo senza perdita di programma .
COMANDI-DOS semplificati. Test della memoria RAM in 0.1 sec.
Aumento della capacità di immagazzinamento dati sul disco di circa 80 K.
Formattazione del disco automatico in 18 secondi su 35 Tracce (664 Blocchi Liberi) e 40 Tracce (749 Blocchi Liberi).
Trasformazione CODE - CBM - ASCII automatica.
Collegamento Centronics con riconoscimento automatico dello indirizzo attraverso il Canale 4.
Commutazione di 5 livelli del sistema operativo del C64/Prologic rendendolo al 100% compatibile con tutti i programmi.
Centratura automatica di inserimento del disco.
Expansion Port libera. Disabilitazione della battitura della testina in seguito a formattazione o errore.

TOOLKIT MODUL

Il modulo TOOLKIT cambia il vostro C 64 in un sistema di sviluppo programmi professionale con la capacità di macchine della Classe PC (personal computer).

-Uno speciale microcircuito provvede che l'inserimento del modulo non copra lo spazio di memoria Basic da immagazzinare.
-Comandi a disco facilitati anche con l'uso di due Drives analoghi al sistema-Profi (CATALOG STATUS DLOAD GAME DSAVE DISK DMERGE DVERIFY TC TL)
-Comandi di stampa diretti (LLIST LPRINT ELIST EPRINT).
I comandi ELIST EPRINT sono utilizzati su stampanti del tipo EPSON in unione all'interfaccia DATA BECKER.
-Software integrato con uscita diretta per stampanti del tipo Centronics comando (CLIST) senza l'uso di interfaccia.
-Routine di caricamento veloce (TURBOTAPE) per possessori del DATASETTE (registratore).
-Tutti i comandi d'aiuto del tipo AUTO-RENUMBER -OLD-HELP-DELETE-FIND-DUMP-TRACE direttamente disponibili anche da tastiera oltre al caricamento velocizzato dei programmi.
-Il comando RENUMBER (rinumerazione) è valido anche per istruzioni GOTO e GOSUB (indirizzo di salto emergente).
-Efficiente Monitor per linguaggio macchina per lo sviluppo dei programmi ASSEMBLER professionali.

STECKPLATZERWEITERUNG (MODUL PORT)

Permette di espandere l'Expansion Port per l'inserimento di diversi moduli di espansione. Esso viene chiamato anche modulo PORTEXPANDER.
Inoltre dà la possibilità di inserire più moduli o schede Eproms nello stesso tempo.L'innesto e il disinnesto degli stessi avviene attraverso singoli interruttori.
Si ha il programma desiderato presente stabilmente senza ricorrere al noto e fastidioso caricamento.
Versioni disponibili :
1- Scheda pronta all'inserimento di due moduli /scheda
2- Scheda pronta all'inserimento di tre moduli/scheda
3- Scheda pronta all'inserimento di quattro moduli/scheda
3a- Uguale al 3 sopra riportato + Interruttore di selezionamento
4- Scheda pronta all'inserimento di cimque moduli/scheda
4a- Uguale al 4 sopra rip. + Interruttore di selezionamento.

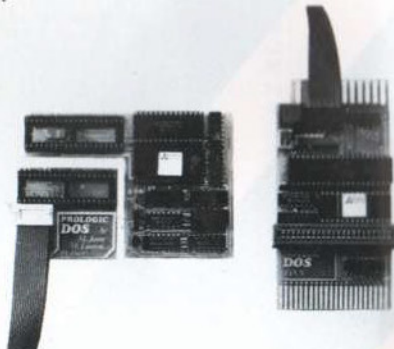
STECKPLATZERWEITERUNG (USERPORT)

Questa scheda,come la precedente, pur mantenendo gli stessi principi,serve per la porta opposta del C64 (User port) e permette l'inserimento di più unità nello stesso tempo attraverso l'Userport. Esse sono ad esempio : Schedarelais, Eprommer, Accopiatore acustico, Modem ecc. Questo è praticamente possibile perchè la maggior parte degli apparecchi si accordano in analogo inserimento uno nell'altro.

MODULLKER (CONTENITORE RIGIDO PER SCHEDE EPROMS)

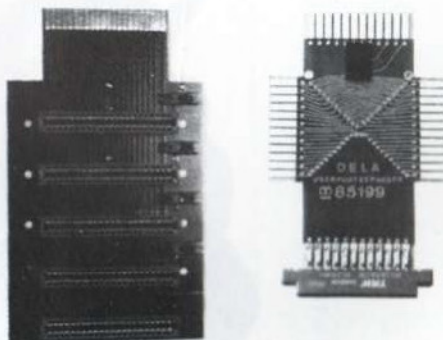
Custodia rigida in plastica adatta ad incorporare schede Eproms per l'inserimento nell'Expansion Port del C 64.

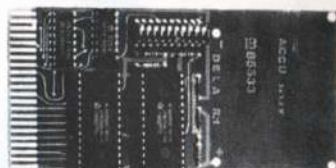
IC - TESTER

Il Tester IC è un apparecchio Test universale per quasi tutti i TTL-IC della serie 74-iger.
Questo apparecchio permette di individuare automaticamente un IC-Typ sottoponendolo a un Test di lunga durata.
-Nel caso di IC danneggiato si riceve la segnalazione corrispondente.
-Informa su tutti i tipi di IC - compatibili con quello richiesto.
-Informa sulle funzioni particolari di ogni IC.
Identifica la sigla originale di un IC.
Un aiuto certamente non superfluo per l'assistente elettronico.

SUPEREPROMKARTE 256 K

Questa scheda è in parte analoga alla precedente.
Offre una capacità di memorizzazione programma molto alta (256 K). Anche essa è corredata di una Eprom guida che permette di selezionare i programmi come da una Directory e attivarli immediatamente senza interferire ne' occupare la RAM del calcolatore.
Inoltre è occupato uno speciale "Modul Generator" che permette anche ai non troppo esperti di occupare con programmi (richiesti) tutti i Bytes non utilizzati dalle varie Eproms programmate. E' interessantissimo il possibile uso di programmi particolarmente lunghi (per caricamento e immagazzinamento dati) quali : Gestioni,Calcolo, Word-processor,Data Base ecc.
Completa guida informativa e manuale d'uso.

MONITOR KABEL C 128 (cavo monitor)

Questo cavo predispone un normale TV o Monitor composito alla gestione del video su 40/ 80 colonne.
(Esclusivamente d'uso su Commodore 128 e Commodore 128 D).
Incorpora un innesto RGB con tasto incorporato per la scelta a video 40/80 colonne.
Converte i segnali AUDIO-VIDEO dal 5 POLI DIN su spina RGB, mantenendo il segnale AUDIO in uscita. In uso anche su 80 colonne. Grande resa, poca spesa.

EPROM MODUL GENERATOR (EMG)

Questo modulo analogamente a quello precedente, ma con più limitate prestazioni permette di trattare il programma da noi scelto e renderlo pronto ad essere immagazzinato nella memoria di una Eprom.
Di facile utilizzo permette anche l'inserimento nel programma di una Routine d'Autostart.
Tutte le altre funzioni sono imposte dal Menu.
Dettagliata guida all'uso.
Il modulo è contenuto in custodia rigida da inserirsi nella Expansion Port del C 64.

16 K RAM MODUL

La scheda Ram Modul 16 K simula una Scheda Eprom da 16 K Essa può venire immessa come Eprom 8K o 16K,o introdotta come sistema di funzionamento Kernal-Rom.
Permette all'utente di sviluppare su di essa un programma Eprom senza dover programmare però una Eprom.
I Ram possono venire memorizzati esattamente come normale memoria con un Monitor (linguaggio macchina).
Dopo il disinnesto della stessa, i dati non sono più disponibili. Tuttavia questa scheda permette l'inserimento di una batteria o accumulatore consentendo così di sperimentare la funzione dei programmi Eprom anche dopo il disinnesto della stessa (permettendo così un indice di memoria contenuta per alcuni mesi).
Essendo la scheda provvista di una Ram statica è possibile riprogrammare la stessa ogni volta che lo si desidera Manuale d'istruzione.

LIGHTPEN (PENNA OTTICA)

Mezzo che apre nuove prospettive nel campo grafico.
-I dati (o i comandi) possono venire messi direttamente sul video senza l'uso del calcolatore.
-Collegamento alla Central-Port n. 1. Subitanea e pronta introduzione.
-Una nuova speciale MICKRO introduzione rende possibile lavorare con estrema facilità in modo super preciso.
-Funzionamento in alta risoluzione grafica e adattamento universale Software (va con ogni programma per Lightpen attualmente in commercio).
Guida ai servizi e manuali informativi.

MODUL ZU LIGHTPEN (MODULO PER PENNA OTTICA)

Modulo di pronto inserimento nel calcolatore (ModulPort) che permette una gestione totale della Lightpen sopra-riportata.Creazioni, memorizzazioni e caricamento di pagine grafiche. Adattamento (centratura) al video della penna. Inserimento Basic o linguaggio macchina delle pagine illustrate memorizzate.
Un complemento indispensabile.

IEEE 488 INTERFACE (IEC)

Sul vostro C64 funziona in modo veramente professionale.
-Trasmissione dei dati in piena velocità IEEE 488 . Attraverso il nuovo sistema di funzionamento (compatibile in tutto con il 64 originale) non necessita di spazio memoria. Ciò rende essa compatibile al 100% con tutti i programmi (anche programmi linguaggio macchina con Jump diretti al sistema di funzionamento originale).
Possono venire ugualmente utilizzati gli spazi (campi) di memoria da ($ 8000 $9FFF) così come per ($C000 - $CFFF).
Nuovo e potente DOS di funzione migliorato nella versione 5.1.
Bus seriale C64 così come V.24 restano utilizzabili senza ulteriore commutatore.
8 BIT (uscita punto di taglio parallelo centronics)integrata su User Port e regolabile.
Ampliamento dello spazio spina Modul Port (on board).
Manuale d'uso informativo.

MISSION A.D.
USA No. 321-54-CLN
Odin
COMPUTER GRAPHICS LTD.

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno, **COMMODORE TIME** ti riserva una sorpresa: abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla: **DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L** dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti:

12 SUPERGAMES :UNO AL MESE
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________________
Via e numero ______________________________
Cap Provincia e Città ______________________________
N° telefono Età ______________________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ *firma*--------------------
se minorenne di un genitore ___________________

socio: sì □
no □ *(barrare la casella informativa)*
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico □
allego assegno bancario o circolare □
per la somma convenuta di L.65.000

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME.................................
VIA ē NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(*PROVINCIA*).....
N° di TELEFONO.................

TESTO MAX 25 PAROLE..............................
....
....
DATA..............
NOTE..
....

SOCIO: sì □
no □ _*(barrare la casella informativa)*-

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME------------------------------------
via e numero------------------------------------
cap e città------------------(*provincia*)-------
n° telefono------------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
-
-
-
-
DATA--------- *firma*---------------
firma del genitore se minorenne------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale □
allego assegno circolare o bancario . □

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

ABBONATEVI

A

- PREZZO DELLA RIVISTA BLOCCATO PER UN ANNO INTERO
- TESSERA DI ASSOCIAZIONE ALLA DOMUS HARDWARE & SOFTWARE CHE DA' DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 5% SU ACQUISTI DI MATERIALE HARDWARE
- 12 PACCHETTI INFORMATIVI SULLE ULTIME NOVITA' HARDWARE & SOFTWARE
- 12 SUPERGAMES :UNO AL MESE

DOMUS DISK

nuovi orizzonti tecnologici

DISCHETTI 5.25"
singola e doppia faccia
doppia densità ....

DISCHETTI 3.50"
doppia faccia e densità

NON SERVONO MOLTE PAROLE PER FARVI CREDERE CHE QUESTO DISCHETTO SIA UGUALE AD ALTRI

E' SICURAMENTE IL MIGLIORE !

NON VE LO GARANTIAMO PER 1 O 10 ANNI O PER 50 MILIONI DI PASSAGGI SU UNA TRACCIA !

MA PER TUTTI GLI ANNI CHE VI RESTANO DA VIVERE !

L'AFFIDABILITÀ DI UN DISCO
LA SERIETÀ DI UN MARCHIO